GOLD DISK

AMIGA Appetizer

AMIGA Appetizer

Un assaggio dell'Amiga

Stampato in Italia

Tutti i prodotti citati in questo manuale sono marchi di fabbrica dei rispettivi proprietari.

©1989 Gold Disk Inc. Tutti i diritti riservati

Nessuna parte di questa pubblicazione può essere copiata o distribuita, trasmessa, trascritta, archiviata in un sistema di banca dati, o tradotta in un linguaggio umano o di computer, in qualunque forma o con qualunque mezzo, elettronico, meccanico, manuale o altro, o rivelata a terze parti senza il permesso scritto della Gold Disk Inc.

Gold Disk Inc.
P.O.Box 789, Streetsville
Mississauga, Ontario
Canada L5M 2C2

SOMMARIO

1. Panoramica 1

2. Guida all'apprendimento 7

3. Write 21

4. Paint 55

5. Music 65

6. Tile 79

7. Appendice A (Scorciatoie per la tastiera) 83

8. Appendice B (Accordo di licenza del programma) . . 87

9. Indice 89

PANORAMICA

APPETIZER

Amiga Appetizer: quattro programmi in un unico pacchetto che porteranno il vostro Amiga a nuova vita. Il mouse viene trasformato in un pennello per dipingere, in una bacchetta da direttore d'orchestra, nella penna di uno scrittore e nella chiave di un puzzle a mattonelle mischiate. **Paint**, **Music**, **Write** e **Tile** hanno una quantità di cose in comune: sono facili da imparare e facili da usare.

Write (Scrivi): un elaboratore di testi, veloce e di funzionamento scorrevole. Si possono creare documenti di qualunque dimensione e stamparli usando i tipi di carattere e le caratteristiche incorporate nella macchina.

- Scorrimento ad alta velocità del testo e completo controllo del cursore
- Funzione completa di ricerca e sostituzione.
- Supporto per la clipboard.
- Stampa su qualunque stampante permessa in Preferences.
- Effetto sonoro tipo macchina da scrivere, opzionale.
- Analisi dei documenti.

Paint (Dipingi): il funzionamento ad alta velocità del pennello e una cassetta degli attrezzi mobile rendono questo programma il canovaccio ideale per far emergere l'artista che è in ognuno di noi.

- Una gamma completa di strumenti per dipingere.
- Pennelli personalizzati si possono ritagliare da uno sfondo.

- Rotazione del pennello, riduzione in scala, capovolgimento e specularità dell'immagine.
- Finestra di ingrandimento mobile, con 16 livelli di zoom.
- Controllo completo della tavolozza, compresi la stesura e lo scambio dei colori.
- Creazione di pennelli di testo con l'uso di un qualunque tipo di carattere.

Music (Musica): programma completo di creazione e modifica di notazioni musicali ed esecutore di musica. Con l'impiego della campionatura dei suoni e della notazione musicale standard, il tutto sotto il controllo del mouse, questo programma aiuta a creare canzoni e sequenze che faranno veramente cantare l'Amiga.

- Supporto completo del formato di file SMUS esistente.
- Suona fino a quattro voci strumentali contemporaneamente.
- Visualizza gli spartiti sotto forma di 'fogli di musica'.
- Fornisce la possibilità di avere note puntate e legature; note dall'intero (semibreve) al trentaduesimo (biscroma).
- Il tempo, l'indicazione della chiave e l'indicazione del tempo sono regolabili.
- Completa possibilità di modifica della musica, con l'uso del mouse.
- Tastiera completa 'stile pianoforte' sullo schermo.
- Si possono cambiare volume e accordatura su singole voci.

Tile (Mattonella): sfida l'utente a sbrogliare una figura tutta rimescolata prima della scadenza del tempo a disposizione. Servendosi di figure in dotazione, o di un proprio capolavoro, si fanno scorrere con il mouse i pezzi, cercando di riportare la figura nella condizione in cui si trovava all'inizio.

- Può usare figure prese da qualunque pacchetto di pittura, come **Paint**.
- Si può gareggiare contro il tempo o contro un avversario.
- Più livelli di abilità e di dimensione delle mattonelle.
- Una varietà di effetti sonori per ravvivare il gioco.

Questo manuale è stato preparato come manuale di riferimento e di apprendimento, un valido aiuto per trarre il massimo da **Appetizer**. I programmi sono semplici, ma potenti e completi di tutte le funzioni. Se è la prima volta che ci si avvicina al mondo dell'Amiga o ai computer in generale, sarà bene che si leggano i primi capitoli del manuale dell'Amiga. Questi capitoli spiegano gli argomenti essenziali, come 'puntare', 'fare clic', 'fare un doppio clic' e l'uso dei menu a tendina.

Convenzioni usate in questo manuale

Il manuale **Appetizer** e il software da esso descritto seguono l'interfaccia utente standard dell'Amiga. Si presume che l'utente abbia una certa familiarità con le procedure basilari dell'Amiga. Come ripasso si consiglia, comunque, di leggere le seguenti convenzioni alle quali ci si atterrà in tutto il manuale.

- I pallini (•) indicano informazioni, elenchi o sequenze inerenti.
- L'operazione di portare il puntatore del mouse su una certa posizione, premendo poi e rilasciando rapidamente il pulsante sinistro, viene detta "fare clic". Se questa azione è effettuata per attivare un pulsante o uno strumento, viene talvolta detta "selezionare".
- L'operazione di portare il puntatore del mouse su una certa posizione, premendo poi il pulsante sinistro e tenendolo abbassato mentre si sposta il mouse, viene detta "trascinare".

Fare una copia di lavoro di Appetizer

Si consiglia di usare il disco originale che si è ricevuto nel pacchetto **Appetizer** soltanto per fare delle copie di lavoro. Fare immediatamente una (1) copia di riserva da usare come disco di lavoro. Mettere il disco originale di **Appetizer** in un posto sicuro, tirandolo fuori soltanto per fare un'ulteriore copia sostitutiva nel caso in cui il disco di riserva vada perso o si danneggi. Per maggior praticità, **Appetizer** non ha protezioni contro la copia. Si prega di rispettare il fatto che la Gold Disk Inc. ha facilitato l'effettuazione di una copia di riserva autorizzata per prevenire il rischio di perdita o danneggiamento della copia originale. I programmi **Appetizer** non devono essere venduti, prestati o in altro modo distribuiti ad alcuno.

Fare una copia di riserva

Con una unità a dischi:

- Avviare il computer con il disco Workbench fornito con l'Amiga. Poi mettere il disco **Appetizer** nell'unità a dischi. Accertarsi che sia protetto dalla scrittura (far scorrere la linguetta di plastica nell'angolo del dischetto in modo che il foro risulti scoperto).
- Selezionare l'icona del disco **Appetizer**.
- Nel menu Workbench, selezionare la voce Duplicate (duplica) e poi seguire le istruzioni fornite da Amiga.

Con due unità a dischi:

- Avviare il computer con il disco Workbench fornito con

l'Amiga. Porre il disco **Appetizer** nella prima unità e un disco vuoto nella seconda unità a dischi. Accertarsi che il disco **Appetizer** sia protetto dalla scrittura.

- Portare il puntatore del mouse sull'icona del disco **Appetizer** e "afferrare" l'icona premendo e tenendo abbassato il pulsante sinistro del mouse.
- Sempre tenendo abbassato il pulsante sinistro del mouse, trascinare l'icona **Appetizer** sopra l'icona del disco vuoto, poi rilasciare il pulsante.
- L'Amiga fornirà le istruzioni necessarie per completare la copia di riserva.
- Dopo che la copia del disco **Appetizer** è terminata, si dovrà cambiare nome alla copia di **Appetizer**, da "copy of Appetizer" a "Appetizer". Fare una volta clic sull'icona di "copy of Appetizer", poi scegliere il comando Rename (cambia nome) dal menu Workbench. Comparirà un riquadro contenente "copy of Appetizer". Fare clic su "A", premere il tasto Backspace (←) fino a che non sia stato cancellato "copy of ", poi premere il tasto di invio (↵).

Registrazione

Completare la scheda di registrazione e farla pervenire a Gold Disk Inc. al più presto. Come proprietario registrato di **Appetizer**, si ha diritto all'assistenza tecnica. I proprietari registrati di **Appetizer** ricevono assistenza tecnica gratuita attraverso il Dipartimento di assistenza tecnica della Gold Disk.

Il pannello di richiesta dei file

Un cosa in comune a tutti i programmi di **Appetizer** è il pannello di richiesta dei file (File Requester). Questo è lo strumento che aiuta a salvare e a caricare i file.

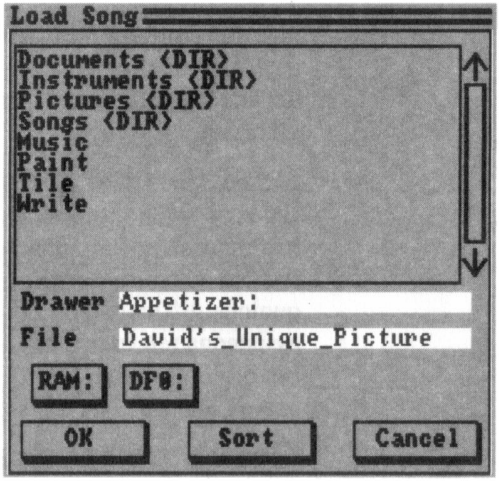
Per capire l'uso del pannello di richiesta dei file, è necessario capire la differenza fra file, drawer (cassetto) e device (dispositivo).

- Un file può essere un programma, o dei dati per un programma. Per esempio, il programma **Write** è un file che si trova sul disco **Appetizer**, e un documento creato servendosi di **Write** è anch'esso un file su un disco.
- Un drawer (cassetto) è un contenitore di file. Viene anche chiamato directory. Sul disco Appetizer vi sono quattro drawer: Pictures (figure), Instruments (strumenti), Songs (canzoni) e Documents (documenti). Questi "cassetti" contengono file il cui

contenuto è indicato dal nome: nel drawer Documents si troverà un documento campione, adatto per essere usato con **Write**. Il manuale dell'Amiga spiega come creare nuovi drawer sui propri dischi.

- Un device (dispositivo) è un luogo in cui si possono tenere file e drawer. L'unità a dischi dell'Amiga è un "dispositivo" chiamato "DF0:". I singoli dischi hanno ciascuno un loro proprio nome, come "Appetizer" o "Vuoto". Questo nome viene detto nome del Volume. Anche la memoria in più dell'Amiga è un dispositivo che viene chiamato "RAM:", e se si ha memoria sufficiente, vi si possono archiviare temporaneamente dei file.

Il pannello di richiesta dei file permette di spostarsi fra device (dispositivi) e drawer (cassetti), sia per trovare i file che si stanno cercando, che per porre nuovi file in posti in cui si possano poi in seguito cercare e trovare.



La parte superiore del pannello di richiesta dei file è una lista di file e di drawer attualmente disponibili. I drawer si distinguono dai file a causa del <DIR> che segue il nome. Se la lista è grande, ci si potrà spostare in su e in giù mediante la barra di scorrimento posta sul lato destro. Per spostarsi di un file o di un drawer per volta, fare clic sulla freccia in alto o su quella in basso, alle estremità della barra di scorrimento.

Per vedere il contenuto di un drawer, fare clic sul nome del drawer nella lista: comparirà una nuova lista, che visualizza il contenuto di quel drawer. Per uscire da un drawer, fare clic sulla voce /<PARENT> (genitore), in cima alla lista.

Se si conosce il nome del drawer che contiene il file che si sta osservando (o dove si vuole salvare il proprio file), si può risparmiare tempo battendone il nome nel riquadro "Drawer". Quando si preme il tasto di invio (↵), la lista cambierà, visualizzando il contenuto del drawer di cui si è dato il nome.

Una volta che la lista mostri il drawer che contiene il proprio file, si può battere il nome del file nel riquadro "File". Se si sta salvando un file e gli si vuole dare un nuovo nome, se ne può battere il nome nel riquadro "File". Quando si preme il tasto di invio (↵), il file verrà caricato o salvato, a seconda dell'opzione

usata per aprire il pannello di richiesta dei file.

Un altro modo per indicare quale file si vuole scegliere, è quello di fare un doppio clic sul nome del file nella lista.

Per cambiare il dispositivo (l'unità a dischi) attualmente esaminato, fare clic su uno dei pulsanti sotto il riquadro "File". Il testo esatto che compare su questi pulsanti dipende dalla configurazione del proprio sistema e da quali dispositivi sono disponibili (uno di questi sarà però sempre chiamato "DF0:"). Facendo clic su uno di questi pulsanti, si otterrà una nuova selezione di drawer (cassetti) e di file, quelli che sono sul dischetto che al momento si trova nell'unità a dischi selezionata.

Al fondo del pannello di richiesta dei file si trova un pulsante "Sort". Facendo clic su questo pulsante, si otterrà il riordino alfabetico della lista di file e drawer attualmente visualizzata.

Se si cambia parere circa il salvataggio o il caricamento di un file, fare clic sul pulsante "Cancel" (Annulla) nella parte inferiore destra, in qualunque momento nel corso del processo di selezione del file. Questo farà sì che si ritorni al programma in cui si stava lavorando.

Assistenza tecnica

Il vostro rivenditore locale dovrebbe essere in grado di aiutarvi a installare e far funzionare l'Amiga. Un servizio di assistenza tecnica è comunque disponibile, nel caso in cui doveste incontrare qualche difficoltà con i programmi **Appetizer**. La linea di assistenza telefonica è (416) 828-5636, aperta dalle 9.00 alle 17.00 ora orientale (Stati Uniti). Questo numero telefonico deve essere usato soltanto per l'assistenza dei prodotti Gold Disk.

Come procedere

I capitoli che seguono potranno essere letti in qualunque ordine. Si decida quale dei quattro programmi interessa di più e si passi quindi ai capitoli attinenti. Per cominciare, fare un doppio clic sull'icona del disco Amiga Appetizer per visualizzare i programmi che si trovano sul disco **Appetizer**. Fare un doppio clic sull'icona del programma appropriato, come specificato nei capitoli che seguono, per avviare quel programma. Alla fine del manuale è fornito un indice che potrà essere di aiuto nel localizzare rapidamente informazioni specifiche. Sempre alla fine del manuale si trovano delle appendici che contengono degli elenchi delle scorciatoie da tastiera per accedere ai comandi e agli strumenti dei quattro programmi di **Appetizer**.

GUIDA

APPETIZER

Per usare uno qualunque dei quattro programmi del disco **Appetizer**, si deve partire dalla schermata Workbench. Se l'Amiga 500 è spento, seguire questi punti:

- Accendere l'Amiga 500 e il monitor. Lo schermo dell'Amiga visualizzerà il disegno di una mano che tiene un disco Workbench. Questo è il messaggio che richiede di inserire la copia del disco Workbench.
- Inserire nell'unità a dischi sulla destra della tastiera il disco (cioè la copia di lavoro del disco) Workbench Amiga 500. La spia dell'unità a dischi si accenderà per indicare che l'Amiga 500 sta caricando il Workbench. AVVERTIMENTO: NON TOGLIERE MAI UN DISCO MENTRE LA SPIA DELL'UNITA' A DISCO E' ILLUMINATA.
- Quando sullo schermo compare il Workbench, nella parte superiore destra dello schermo si vedrà l'icona di un disco. Quando la spia dell'unità a dischi si spegne, togliere il disco Workbench.
- Inserire nell'unità a dischi la copia di lavoro del disco **Appetizer**. NON USARE MAI IL DISCO ORIGINALE. Per fare una copia, vedere a pagina 3.
- La spia dell'unità a dischi si illumina mentre l'Amiga 500 sta leggendo il disco Appetizer. Quando sullo schermo compare

l'icona del disco **Appetizer**, spostare il mouse in modo da portarne il puntatore su di essa.

- Fare un doppio clic sull'icona **Appetizer**, usando il pulsante sinistro del mouse.
- Sullo schermo compare una finestra che visualizza altre icone, quelle dei quattro programmi WRITE (Scrivi), PAINT (Dipingi), MUSIC (Musica) e TILE (Mattonella), e le icone dei quattro drawer INSTRUMENTS (Strumenti musicali), SONGS (Canzoni), DOCUMENTS (Documenti) e PICTURES (Figure).
- Per avviare uno qualsiasi dei programmi, portare il puntatore sull'icona che lo rappresenta e fare un doppio clic con il pulsante sinistro del mouse.
- L'Amiga 500 può chiedere di inserire di nuovo il disco Workbench. Non preoccuparsi. Togliere il disco **Appetizer** quando la spia si sarà spenta e poi inserire il disco Workbench, come richiesto. Quando l'Amiga 500 avrà finito di usare il disco Workbench, un altro messaggio chiederà di toglierlo e di reinserire il disco **Appetizer**.
- Sullo schermo compare una finestra che visualizza l'ambiente di lavoro di quel programma specifico. Un gruppo di strumenti usati dal programma comparirà sullo schermo.

Per far pratica con le principali caratteristiche di ciascuno dei programmi Appetizer, si consiglia di dare una rapida scorsa a tutte le seguenti guide per l'apprendimento.

Buona fortuna e buon divertimento con l'**Appetizer** della **Gold Disk** e l'Amiga 500.

Write Appetizer

Principi di stesura e revisione del testo

La prima cosa che si nota quando appare la schermata è una barra lampeggiante nell'angolo superiore sinistro: è il cosiddetto cursore. Il cursore denota il luogo in cui compaiono i caratteri che si battono sulla tastiera.

Per immettere il testo, battere semplicemente sulla tastiera come si farebbe con una macchina da scrivere. Se si commette un errore, servirsi del tasto di backspace (←) che si trova nell'angolo superiore destro della tastiera principale (con il disegno di una freccia che punta a sinistra) per cancellare l'errore e quindi ribattere.

Ora battere:

Chi va piano va sano e va lontano

Ora modifichiamo la frase. Si vuole cambiare "va lontano" con "certamente va lontano". Si noterà che ora il cursore si trova posizionato dopo la "o" di "lontano". Vogliamo portarlo immediatamente prima della "v" di "va". Vi sono due modi per fare questo: con il mouse o con la tastiera.

Servendosi del mouse: Spostare il mouse in modo da posizionare il puntatore sulla "v" e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. In questo modo il cursore si porterà immediatamente prima della "v".

Servendosi della tastiera: Usare i tasti cursore per spostare il cursore un carattere per volta. I tasti cursore si trovano situati in un gruppo sul lato destro della tastiera. Si può rendere più veloce il movimento tenendo abbassato il tasto ALT mentre si premono i tasti cursore. In tal modo il cursore si sposterà di una parola per volta. Se si tiene premuto il tasto maiuscole, il cursore si porterà all'inizio o alla fine della riga in cui ci si trova.

Una volta che il cursore è posizionato correttamente, battere la parola "certamente". Si noti come Writer Appetizer sposti le altre parole della riga per fare spazio al nuovo testo. Questo è uno dei vantaggi principali che derivano dall'usare l'Amiga per l'elaborazione dei testi, piuttosto che servirsi di una macchina da scrivere.

Ora, riportare il cursore di nuovo alla fine della riga e provare a battere altri testi, sperimentando anche il funzionamento degli altri tasti della tastiera.

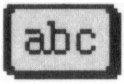
Dare uno stile al proprio testo

Si può dare enfasi al proprio scritto mettendo in corsivo, in

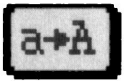
grassetto, o sottolineando parti del testo. Proviamo a sottolineare le parole "va piano" nella nostra frase.

- Usare il mouse per posizionare il puntatore sulla "v" di "va".
- Premere e tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse. Tenendo abbassato il pulsante sinistro del mouse, spostare il puntatore del mouse fino a dopo la "o" di "piano" e poi rilasciare il pulsante. Si noterà che la frase è ora evidenziata da un blocco di colore. Questo procedimento viene detto "evidenziare un blocco".

- Ora portare il puntatore del mouse sullo strumento Sottolineato (individuato da abc) sul lato destro dello schermo e fare clic una volta con il pulsante sinistro. Il testo evidenziato verrà immediatamente sottolineato.



Fare delle prove facendo clic sugli altri strumenti di stile (grassetto, corsivo, sottolineato e normale). Quando si fa clic sullo strumento Normale, vengono tolti tutti gli attributi di stile dal blocco evidenziato.



Si possono anche convertire tutte le lettere evidenziati in maiuscole o minuscole facendo clic sugli strumenti Maiuscolo o Minuscolo che si trovano immediatamente sotto i pulsanti di stile.

Per far scomparire l'evidenziatura, fare semplicemente clic in un posto qualunque.

Manipolazione di blocchi di testo

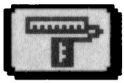
Con **Write Appetizer** si possono spostare da una parte all'altra grandi sezioni di testo, rapidamente e con facilità, servendosi dei comandi di blocco.

Per fare un esempio, proviamo ad usare i comandi di blocco per cancellare dal nostro testo le parole "va sano e".

- Usare la tecnica descritta sopra per evidenziare le parole "va sano e".

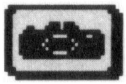
- Fare clic con il pulsante sinistro del mouse sullo strumento Taglia, che si presenta come un paio di forbici, nella parte superiore destra dello schermo.

Si noterà che la parte evidenziata scompare. Si è così tagliato via un blocco. Il blocco, però, non è veramente perso: è stato memorizzato in un'area temporanea chiamata Clipboard (bacheca).



Per riportarlo indietro, fare semplicemente clic sul pulsante situato accanto alle forbici (lo strumento Incolla). In questo modo il blocco viene incollato nella posizione corrente del cursore. Si possono incollare più copie del blocco in posizioni diverse spostando il cursore alla posizione desiderata e facendo clic sullo strumento Incolla.

Sotto le forbici si trova lo strumento Copia. Questo pulsante assomiglia ad una macchina fotografica. Lo strumento Copia fa una copia del blocco evidenziato e lo archivia nella Clipboard per poterlo successivamente incollare altrove.



Salvataggio del lavoro

Quando si lavora con un computer, si deve sempre salvare il proprio lavoro a intervalli regolari. Per esempio, quando si immette un testo molto voluminoso, occorre salvare il lavoro ogni 30-40 minuti. In tal modo si avrà la certezza che, in caso di mancanza di corrente o per qualche altro incidente, si sarà persa soltanto una piccola parte del proprio lavoro.

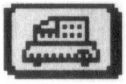
Per salvare il proprio lavoro, fare i passi seguenti:

- Se si ha un sistema con una sola unità a dischi, togliere il disco **Appetizer** e inserire nell'unità a dischi un disco dei dati vuoto.
- Tenendo abbassato il pulsante destro del mouse, spostare il puntatore verso la parte superiore sinistra dello schermo, sul menu Project (progetto). Continuare a tenere abbassato il pulsante.
- Quando compare il menu, spostare il puntatore in giù, sull'opzione Save as (salva come). Rilasciare il pulsante destro. In tal modo comparirà il Pannello di richiesta dei file (File Requester). Se compare un messaggio che richiede il disco Workbench o il disco **Appetizer**, fare semplicemente clic sul pulsante CANCEL (annulla) con il pulsante sinistro del mouse. Questo può accadere più di una volta.
- Ora fare clic sul pulsante segnato con DF0: nel pannello di richiesta. Questo farà sì che il computer legga il contenuto del disco che si trova nell'unità a dischi DF0: e lo visualizzi sullo schermo.
- Portare il puntatore sull'area che si trova alla destra della parola "File" e fare clic con il pulsante sinistro. Battere il nome con cui si vuole salvare il proprio lavoro.
- Fare clic sul pulsante OK situato nella parte inferiore sinistra del pannello di richiesta. Il lavoro sarà così salvato.

Per maggiori informazioni sull'uso del pannello di richiesta, vedere il capitolo Panoramica.

Ora, dopo aver salvato il proprio lavoro, si è pronti per stamparlo.

Stampa del lavoro



Per prima cosa, accertarsi che la stampante sia collegata nel modo appropriato e che Preferences sia stato impostato correttamente. Per maggiori informazioni su Preferences, consultare il manuale dell'Amiga fornito con il computer.

Ora fare clic sullo strumento Stampa situato accanto allo strumento Copia sul lato destro dello schermo. Questo farà comparire il pannello di richiesta per la stampa (Print Requester) che permette di specificare varie opzioni. Per ora, fare semplicemente clic sul pulsante OK per stampare il proprio lavoro.

Uscita da Write

Per uscire da **Write**, selezionare l'opzione Quit (abbandona) dal menu Project nella parte superiore sinistra dello schermo.

Per sapere quali siano le caratteristiche più avanzate di **Write Appetizer**, passare alla Pagina 21.

Paint Appetizer

Disegno a mano libera

Questo è il più semplice degli strumenti a disposizione.

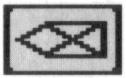
- Portare il puntatore sullo strumento Disegno a mano libera e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Questa operazione viene detta "selezionare uno strumento".
- Portare il puntatore sull'area di disegno e, tenendo abbassato il pulsante sinistro del mouse, tracciare un'immagine.

NOTA: Lo strumento Disegno a mano libera offre due modi di funzionamento. Se si fa clic sulla metà superiore del pulsante, si traccerà il disegno a punti. La metà inferiore farà tracciare il disegno come una linea continua.

Cancellazione dell'area di disegno

Per cancellare l'area di disegno, fare clic sul pulsante Cancella schermo, situato al fondo della finestra Strumento.

Correzione degli errori



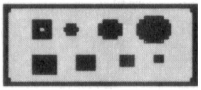
Se si fa un errore durante il disegno, fare semplicemente clic sullo strumento Disfa. L'ultima azione verrà disfatta.

Cambiamento dei colori

Si possono selezionare colori diversi dalla finestra Colore presente sullo schermo. Per fare questo, portare semplicemente il puntatore sul riquadro del colore desiderato e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Il colore attuale viene indicato dal grande rettangolo posto al di sopra dei riquadri dei colori.

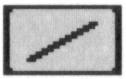
Cambiamento dei pennelli

Per cambiare la larghezza e lo stile del pennello, fare clic su uno degli otto tipi di pennello situati nella parte alta della finestra Strumento.



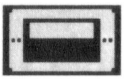
- Selezionare il più grande dei pennelli circolari del gruppo.
- Ora, quando ci si sposta sull'area di lavoro, il pennello selezionato verrà visualizzato sotto il reticolo a croce. Tutto ciò che si disegnerà, sarà tracciato con questo stile.

Tracciamento di linee



- Selezionare lo strumento Linea diritta situato sotto il pulsante Disegno a mano libera.
- Portare il puntatore dove si vuole che la linea inizi. Tenendo abbassato il pulsante sinistro del mouse, spostare il puntatore dove si vuole che la linea finisca.
- Ora rilasciare il pulsante.

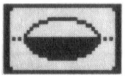
Tracciamento di riquadri



- Selezionare lo strumento Riquadro situato sotto il pulsante Linea diritta.
- Spostare il puntatore dove si vuole che inizi uno degli angoli. Tenendo abbassato il pulsante sinistro del mouse, spostare il puntatore dove si vuole avere l'angolo opposto.
- Ora rilasciare il pulsante.

NOTA: Lo strumento Riquadro offre due modi di funzionamento. Se si fa clic sulla metà superiore del pulsante, si traccerà un riquadro vuoto. La metà inferiore fa tracciare un riquadro pieno.

Tracciamento di cerchi



- Selezionare lo strumento Cerchio situato accanto al pulsante Riquadro.
- Spostare il puntatore dove si vuole porre il centro del cerchio. Tenendo poi abbassato il pulsante sinistro del mouse, spostare il puntatore allontanandolo dal centro.
- Ora rilasciare il pulsante.

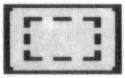
NOTA: Lo strumento Cerchio offre due modi di funzionamento. Se si fa clic sulla metà superiore del pulsante, si traccerà un cerchio vuoto. La metà inferiore fa invece tracciare un cerchio pieno.

Riempimento di aree

- Per riempire un'area racchiusa (cioè senza interruzioni nelle linee che la circondano), selezionare lo strumento Riempi. Questo è posizionato direttamente sotto il pulsante Riquadro.
- Portare il puntatore in qualunque punto all'interno dell'area e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Questo farà riempire l'area con il colore attualmente selezionato.

Pennelli personalizzati

Oltre agli otto pennelli predefiniti, si può trasformare qualunque parte del proprio disegno in un pennello personalizzato e poi usarlo per disegnare.



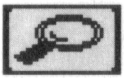
- Per creare un pennello personalizzato rettangolare, fare una volta clic sullo strumento Crea pennello.
- Portare il puntatore su un angolo dell'area. Tenendo abbassato il pulsante sinistro, portare il puntatore all'angolo opposto.
- Quando si è racchiusa l'area che si vuole trasformare in pennello, rilasciare il pulsante. Si è così creato un pennello personalizzato.

Qualunque figura ora si disegni sarà tracciata con questo pennello. Quando si è finito di usare il pennello, selezionare semplicemente uno degli otto pennelli predefiniti, o creare un altro pennello personalizzato.

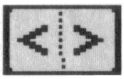
Si possono anche creare pennelli con forme irregolari, ruotare o capovolgere i pennelli, e salvarli o caricarli da disco.

Ingrandimento del proprio lavoro

Per lavorare nei dettagli, si può ingrandire il disegno.



- Selezionare lo strumento Ingrandisci (che si presenta come una lente di ingrandimento).
- Quando ci si sposta sull'area di disegno, si vedrà un rettangolo che segue il puntatore. Porre il rettangolo sull'area che si vuole ingrandire e fare clic con il pulsante sinistro del mouse.
- Sullo schermo sarà ora visualizzata l'immagine ingrandita, con la figura originale presentata in una piccola finestra. Disegnando con il mouse, si possono ora aggiungere dettagli alla propria figura.
- Per ingrandire un'area diversa del disegno, portare il puntatore all'interno della piccola finestra e, tenendo abbassato il pulsante sinistro del mouse, spostare il mouse fino a che l'area richiesta non sia apparsa nella piccola finestra. Poi rilasciare il pulsante.



- Il livello di ingrandimento può essere accresciuto o diminuito facendo clic sullo strumento Zoom, situato sotto il pulsante Ingrandisci.
- Per disattivare l'ingrandimento, fare di nuovo clic sullo strumento Ingrandisci.

Salvataggio del proprio lavoro

\• Se si ha un sistema con una sola unità a dischi, togliere il disco **Appetizer** e inserire nell'unità un disco dei dati vuoto.

- Selezionare l'opzione Save Picture (Salva figura) dal menu Project. Questo farà comparire il Pannello di richiesta dei file (File Requester). Se compare un messaggio che richiede il disco Workbench o il disco Appetizer, fare semplicemente clic sul pulsante CANCEL (Annulla) con il pulsante sinistro del mouse. Ciò può accadere più di una volta.
- Fare ora clic sul pulsante DF0: nel pannello di richiesta. Ciò farà sì che il computer legga il contenuto del disco che si trova nell'unità DF0: e lo visualizzi sullo schermo.
- Portare il puntatore sul riquadro di testo accanto alla parola "File" e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Battere il nome con cui si vuole salvare il proprio lavoro.

- Fare clic sul pulsante OK situato nella parte inferiore sinistra del pannello di richiesta. Il lavoro verrà ora salvato.

Uscita da Paint

Per uscire da Paint, selezionare l'opzione Exit (Uscita) dal menu Project nella parte superiore sinistra dello schermo.

Per saperne di più sulle caratteristiche avanzate di **Paint Appetizer**, andare a pagina 55.

Music Appetizer

Le basi

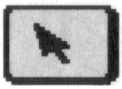
Per semplificare la comprensione delle caratteristiche di **Music**, seguire queste istruzioni per comporre la propria prima canzone.

Music permette l'esecuzione contemporanea in uno spartito di un massimo di quattro voci o strumenti musicali. La revisione degli strumenti musicali viene effettuata uno strumento per volta, con lo strumento corrente visualizzato sul rigo musicale in nero e gli altri strumenti visualizzati come ombre in blu chiaro. Gli strumenti musicale vengono selezionati facendo clic sui pulsanti rettangolari che contengono il nome dello strumento. Quando sono selezionati, i pulsanti diventano rossi.

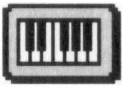
Vi è una varietà di tipi di note visualizzati nel centro della schermata di **Music**. Note intere, mezze note, quarti di nota, pause: ciascuno di questi tipi di nota ha un pulsante che può essere selezionato portando su di esso il mouse e premendo il pulsante sinistro del mouse. Si può selezionare un solo tipo di nota per volta e, mentre questo è selezionato, nello spartito verranno inserite soltanto note di quel tipo.

Immissione delle note

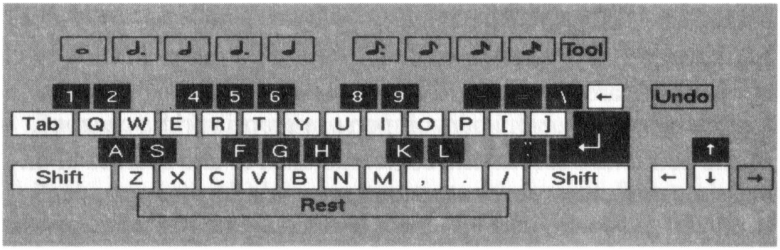
Le note possono essere immesse in **Music** in tre modi diversi:



Quando lo strumento Freccia è selezionato, si possono mettere note o pause direttamente sul rigo musicale posizionandole con il mouse e premendo il pulsante sinistro del mouse. Accertarsi che uno strumento musicale sia stato selezionato e fare clic sullo strumento Freccia. Ora spostare il mouse in modo che il puntatore si trovi sul rigo musicale. Il puntatore cambierà trasformandosi nel tipo di nota selezionato, che si può ora porre ovunque sul rigo musicale posizionandolo e facendo clic con il pulsante sinistro del mouse. Servendosi dello strumento Puntatore si può immettere la musica di uno spartito ponendo sul rigo le note nel modo in cui queste appaiono, senza aver bisogno di conoscere nulla circa la notazione musicale.



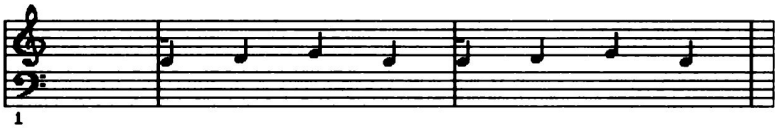
Quando viene selezionato lo strumento Tastiera, le note vengono immesse suonando su una tastiera tipo pianoforte. Vi sono due modi di suonare sulla tastiera del pianoforte al fondo dello schermo musicale. Quando il puntatore viene portato al fondo dello schermo, si trasforma in una mano: se si preme il pulsante sinistro del mouse quando la mano si trova sulle note, queste verranno suonate. Anche la sezione principale della tastiera del computer funziona come una tastiera di pianoforte che si può suonare con le dita.



La fila inferiore di lettere (ZXC...) rappresenta le due ottave inferiori di tasti bianchi. La fila al di sopra di questa (ASD...) rappresenta le due ottave inferiori di tasti neri. Si noti come alcuni di questi tasti non suonino alcuna nota, perché i tasti neri sono meno di quelli bianchi. La seconda fila dall'alto (QWE...) suona le due ottave superiori di tasti bianchi, mentre la file superiore (123...) suona le due ottave superiori di tasti neri. La barra spaziatrice ha una funzione speciale quando si usa lo strumento Tastiera. Inserisce delle pause (Rest) della stessa lunghezza del tipo di nota che si è selezionato (cioè, se si sono selezionate delle note intere, o semibrevi, premendo la barra spaziatrice verrà inserita una pausa intera).

Un esempio di canzone

Proviamo ora a immettere una canzone. Il nostro primo obiettivo sarà quello di immettere le note seguenti:



Si seguano le istruzioni fornite e non ci si preoccupi se si fanno degli errori: per ora lasciamoli, si penserà più avanti a correggerli.

Per prima cosa, scegliamo Clear Song (cancella canzone) dal menu Project per cancellare qualunque nota si trovi già scritta nella canzone. Selezionare ora il primo strumento musicale facendo clic sul pulsante corrispondente. Poi selezionare lo strumento Tastiera in modo da poter immettere le note dalla tastiera del computer e averle inserite nel rigo musicale. Le prime note sono note da un quarto (semiminima), per cui si deve selezionare la nota da un quarto come tipo di nota. Questo lo si può ottenere facendo clic sul pulsante che contiene il disegno di una nota da un quarto, oppure usando la scorciatoia da tastiera F5. Ora, usando i tasti della tastiera, si possono aggiungere note da un quarto allo spartito.

Battere dalla tastiera del computer:

Tab - Q - W - Tab - Tab - Q - W - Tab - W - E - R - Spazio - W - E - R - Spazio

Ora cambiare il tipo di nota in nota da un ottavo (croma) facendo clic sul pulsante della nota da un ottavo, oppure usando la scorciatoia da tastiera F7, e battere poi dalla tastiera del computer:

R - T - R - E

Cambiare di nuovo in note da un quarto (F5) e battere:

W

Cambiare di nuovo in note da un ottavo (F7) e battere:

Tab - Spazio - R - T - R - E

Cambiare di nuovo in note da un quarto (F5) e battere:

W

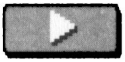
Cambiare ancora una volta in note da un ottavo (F7) e battere:

Tab - Spazio

E infine cambiare in note da un quarto (F5) e battere:

Tab - Shift Destro - Tab - Spazio - Tab - Shift Destro - Tab - Spazio

Per udire le note che si sono immesse, spostare il mouse in modo da posizionare il puntatore sul pulsante Suona, che è verde e ha disegnato obliquo un triangolo. Fare clic con il pulsante sinistro del mouse e la musica comincerà.



Se si sono fatti degli errori, si può usare lo strumento Cancella note (X) per togliere le note sbagliate. Suonare di nuovo lo spartito. Quando ci si avvicina a una nota sbagliata, fare clic sul pulsante di interruzione, che si trova posizionato direttamente sotto il pulsante Suona, e che è rosso, con un quadrato nel centro. Posizionare il cursore sulla nota sbagliata e premere il pulsante sinistro del mouse per cancellare la nota che offende il nostro orecchio.

La canzone sembra un poco corta, e allora allunghiamola.

Per prima cosa, cattureremo le note immesse in precedenza, facendole ora entrare nel buffer taglia e incolla. Dal momento che vogliamo selezionare tutte le note, possiamo usare l'opzione Group All (raggruppa tutto) del menu Edit (modifica), che fa proprio questo, cioè raggruppa tutte le note, cosicché le operazioni di taglia, copia e incolla le possano usare. Quando si sceglie Group All, tutte le note dello spartito diventano rosse, per indicare che sono state selezionate. Ora selezionare Copy (copia) dal menu Edit: il computer catturerà le note selezionate nel proprio buffer taglia e incolla, pronto ad incollare il brano ovunque e tutte le volte che lo si voglia.

Facciamo in modo che la musica risulti il doppio più lunga, aggiungendo alla fine una copia delle note che abbiamo immesso. Selezionare l'opzione Copy dal menu Edit. Usare il controllo a cursore sotto il rigo musicale per portarsi fino alla fine dello spartito (cioè, alle battute vuote), poi selezionare Paste (incolla) dal menu Edit. Il puntatore cambierà in un "TO" con un reticolo a croce. Fare clic su un punto qualsiasi del rigo musicale: le note che avevamo prima evidenziato e copiato appariranno subito dopo le note che avevamo immesso.

Fare di nuovo clic sul pulsante Suona e ascoltare la nuova canzone, più lunga.

Rendiamo più bella la canzone aggiungendo qualche armonia.

Scegliere il secondo strumento musicale e cambiare il tipo di nota in una pausa intera. Selezionare lo strumento Freccia e inserire una pausa intera all'inizio portando il mouse ovunque sul rigo e premendo il pulsante sinistro del mouse. Selezionare ora Paste (incolla) dal menu Edit e posizionare il reticolo a croce "TO" alla destra della pausa intera, in modo che le note che prima abbiamo copiato vengano inserite dopo la pausa. Ora abbiamo due voci che suonano, la seconda uguale alla prima, tranne che inizia una misura più tardi a causa della pausa intera all'inizio.

Fare clic sullo strumento musicale selezionato (quello il cui pulsante è rosso); il pulsante tornerà di nuovo blu, indicando che nessuno strumento è ora selezionato. Fare ora clic di nuovo sul pulsante Suona e ascoltare la nuova canzone, migliorata.

Aggiungiamo ancora un altro strumento musicale. Fare clic sul pulsante del terzo strumento e questa volta si inseriscano due pause intere selezionando lo strumento Freccia, scegliendo il tipo di nota Pausa intera e facendo due volte clic mentre il mouse è posizionato sul rigo musicale. Poi incollare le note dopo l'ultima pausa, fare clic sullo strumento musicale selezionato in modo che non vi siano strumenti evidenziati, fare clic su Suona e ascoltare l'armonia in tre parti.

Si può notare che l'immissione della musica non è difficile e che gli strumenti di modifica possono rendere il compito molto più facile. Con un po' di pratica e una certa pazienza, usando il programma Music si potrebbe scrivere una buona canzone pop, o addirittura una sinfonia.

WRITE

APPETIZER

L'elaborazione dei testi è probabilmente l'uso più comune che si fa di un micro computer. Con un word processor si ha più di una semplice macchina da scrivere elettronica. Si può battere quello che si vuole e poi, con premendo pochi tasti, si può tornare indietro per cambiare e modificare quanto si è fatto. Si può salvare il proprio lavoro su disco e caricarlo più tardi quando si voglia lavorarvi di nuovo. Si possono spostare parole, frasi o paragrafi da una parte all'altra fino a che tutto quanto sia esattamente come lo si vuole. Quando si è soddisfatti del lavoro, lo si stampa.

Per cominciare

Prima di cominciare, però, vi sono alcuni termini che si devono imparare. Primo, qualunque cosa si scriva usando **Write** verrà chiamato documento. Potrebbe essere una lettera, la lista della spesa, o un capitolo di un romanzo. Poi, quando si vede Amiga Destro, si tratta del tasto Amiga posto sulla destra della barra spaziatrice. Quando si vede la parola Alt, ci si riferisce invece all'uno o all'altro dei tasti Alt.

Praticamente quasi tutti i comandi di Write si possono attivare con il mouse o premendo certe combinazioni di tasti. Quando si vede qualcosa come Amiga Destro S, ciò significa che si deve premere e tenere abbassato il tasto Amiga destro e premere contemporaneamente il tasto S. Quando si vede qualcosa come Alt SU, ciò significa premere e tenere abbassato un tasto Alt e premere

contemporaneamente il tasto con la freccia verso l'alto. Ecco una lista dei tasti che Write usa:

- Tasto Amiga Destro
- Tasto Ctrl
- Tasto Alt
- Tasto Shift (maiuscole)
- Shift e Ctrl
- Shift e Alt
- Tasto con la freccia in SU
- Tasto con la freccia in GIU'
- Tasto con la freccia a DESTRA
- Tasto con la freccia a SINISTRA NOTA: Questo non è il tasto backspace!
- da F1 a F10 = I 10 tasti funzione
- Tasto Backspace (←)
- Tasto di invio = Il tasto Return o Enter (↵)

Cominciamo con una rapida panoramica delle schermate e dei comandi. Puntare sull'icona **Write** e fare un doppio clic con il pulsante sinistro del mouse. In pochi istanti si vedrà la schermata principale. Questo è **Write**.

Nella parte alta dello schermo si trova la barra del titolo. Dal momento che non abbiamo ancora fatto niente, riporterà la scritta "**Write** Appetizer 1.0: (Untitled)". Premere una volta la barra spaziatrice: si vedrà che il titolo cambia in "*(Untitled)" (Senza titolo). L'asterisco indica che si è modificato il documento e che questo non è ancora stato salvato. Non appena si salva il documento (vedere sotto), o quando si carica la prima volta un documento esistente da disco, l'asterisco scompare e "(Untitled)" sarà sostituito dal nome del documento.

Subito sotto la barra del titolo si trova l'area di lavoro principale. Questo è il luogo in cui sarà visualizzato tutto ciò che si batte, si modifica, si cambia. Se ora si batte una parola o due, le si vedrà sullo schermo in questa area.

Alla destra dell'area di lavoro si può vedere una doppia riga di icone di strumenti. Questi servono per l'esecuzione di varie operazioni, come stili di testo, operazioni di taglia e incolla, suono, e per spostarsi da una parte all'altra del documento.

Write ha cinque menu. Sull'estrema sinistra si trova il menu Project (progetto) che contiene le opzioni per caricare (Load), salvare (Save) e stampare (Print) documenti. Accanto a questo si trova il menu Edit (modifica) dove si può manipolare il testo con opzioni come Cut

(taglia), Copy (copia) e Paste (incolla). Il terzo menu è chiamato Commands (comandi) e contiene le opzioni per cercare e sostituire (Find/Replace), per cambiare il modo di inserimento e per cambiare il modo in cui i paragrafi sono visualizzati. Poi, troviamo il menu Styles (stili) che, come gli strumenti, permette di cambiare il testo in grassetto (bold), corsivo (italic), sottolineato (underlined) e normale (normal). E infine, sull'estrema destra, si trova il menu Cursor (cursore) dove vengono mostrati tutti i modi di spostamento del cursore sul documento.

Osserveremo in maggior dettaglio ciascuno degli strumenti e ognuna delle opzioni dei menu, ma prima qualche notizia generale su come si immettono i testi nella schermata principale.

Immissione del testo

L'immissione del testo in **Write** è una semplice questione di battitura. Per cominciare, si vedrà un cursore nell'angolo superiore sinistro dello schermo. Il cursore non è uguale al puntatore che viene spostato con il mouse. Quando si batte sulla tastiera dell'Amiga, le lettere appariranno sullo schermo e il cursore si sposterà a destra. Quando si è battuto abbastanza da riempire una riga sullo schermo, non è necessario premere il tasto di invio (↵) come si farebbe con una macchina da scrivere manuale. Il tasto di invio deve essere premuto soltanto quando si vuole iniziare un nuovo paragrafo.

Quando si raggiunge il lato più a destra dello schermo mentre si batte, **Write** passa automaticamente alla riga successiva in basso. Se l'ultima parola che si è battuta è troppo lunga per poter rientrare tutta sulla riga, **Write** la porterà per intero alla riga successiva. Questo viene fatto per non avere parole tagliate a metà. Dal momento che il video non ha necessariamente la stessa larghezza dell'uscita su stampante, non si devono separare in sillabe le parole alla fine della riga (potrebbero finire in seguito al centro della riga).

Quando si è riempito un'intera schermata con 23 righe di testo, lo schermo scorrerà in su, creando così maggiore spazio. Non si pensi che le righe in cima allo schermo siano irrimediabilmente perse solo per il fatto che scompaiono dallo schermo. Si pensi che il proprio documento sia battuto su un lungo rotolo di carta. Lo schermo è una finestra che mostra solo 23 righe di testo per volta. Questa finestra la possiamo spostare in su o in giù nel documento, in una varietà di modi che verranno trattati più avanti.

Man mano che si batte, si commetteranno per forza degli errori di battuta: la loro correzione è però molto facile. Alcune macchine da scrivere elettroniche hanno un tasto di "ritorno unitario e cancellazione": anche **Write** è in grado di fare la stessa cosa. Premendo semplicemente il tasto di Backspace (←), si potranno cancellare le lettere alla sinistra del

cursore. (Il tasto Delete, "cancella", cancellerà il testo posto alla destra del cursore). Se si tiene abbassato il tasto Backspace o Delete, si possono cancellare intere parole, frasi, paragrafi, o tutto il documento. Si può anche usare il tasto Tab per far saltare il cursore in avanti di quattro spazi per volta. Se si vuole saltare all'indietro alla precedente posizione di tabulazione, premere i tasti Shift (maiuscole) e Tab. Vi sono vari altri modi di modificare il testo, ma di questi ne parleremo più avanti.

Il cursore

Il cursore indica dove ci si trova nel documento. Tutto ciò che si batte compare nella posizione del cursore. Vi sono molti modi per spostare il cursore sullo schermo e attraverso il documento (per una spiegazione più dettagliata, vedere i menu Tools (strumenti) e Cursor (cursore), più avanti). Il modo più facile per spostare il cursore è quello di usare i quattro tasti con le frecce. Se si preme la freccia a sinistra, si sposta il cursore a sinistra. Se si preme la freccia verso l'alto si sposta il cursore in su di una riga. Se si sposta il cursore in cima o al fondo dello schermo e si continua a premere i tasti con le frecce, tutto il video scorrerà (ammesso che vi sia ancora del testo in quella direzione).

Un altro modo per spostare il cursore è quello di usare il mouse. Si sarà notato che, quando si comincia a battere, il puntatore del mouse scompare. Tutto quello che si deve fare è di muovere il mouse, e il puntatore ricompare. Per spostare il cursore servendosi del mouse, portare semplicemente il puntatore sul luogo in cui si vuole che si trovi il cursore e fare clic una volta con il pulsante sinistro del mouse. Il cursore salterà a quella posizione.

Si può anche usare la barra di scorrimento situata subito alla destra dell'area del testo. Questo segnale indica sempre dove il cursore si trova nel documento. Puntare sulla barra, premere e tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse, poi spostare la barra in su o in giù. Quando si rilascia il pulsante del mouse, il cursore salterà a quella posizione nell'interno del documento. Questo è un modo rapido per saltare in avanti o all'indietro all'interno di un documento.

Un altro modo per spostare il cursore nel documento è quello di usare delle speciali scorciatoie da tastiera. Per esempio, per portare il cursore alla fine di una riga, premere Shift Freccia a destra (cioè, tenere abbassato l'uno o l'altro dei tasti shift, quelli per le maiuscole, e premere il tasto con la freccia a destra). Di tutte le scorciatoie da tastiera si parlerà più tardi.

Infine, si può spostare il cursore servendosi delle selezioni del menu Cursor.

Evidenziatura del testo

Un'altra importante funzione della combinazione del mouse e del cursore è quando si vuole evidenziare del testo. Vi sono molte funzioni speciali che richiedono l'evidenziatura di sezioni del testo.

Per evidenziare una sezione del testo, portare il cursore all'inizio della sezione da evidenziare. Premere e tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse. Trascinare ora il puntatore verso destra e si vedrà che il testo viene evidenziato man mano che ci si sposta. Quando si rilascia il pulsante del mouse, l'area evidenziata resterà evidenziata.

Questo procedimento funziona in qualunque direzione. In altre parole, si potrebbe cominciare dalla fine del testo e portare il puntatore verso sinistra. Si può anche spostare il puntatore in giù sul testo, per evidenziare intere frasi o fino alla fine del documento. Se si vuole evidenziare del testo che scorre scomparendo oltre la cima o oltre il fondo dello schermo, portare semplicemente il puntatore oltre la cima o il fondo (mentre si tiene abbassato il pulsante sinistro del mouse) e lo schermo scorrerà, evidenziando le righe man mano che si sposta.

Se si evidenzia una sezione di testo e si preme un tasto qualsiasi, la sezione evidenziata verrà cancellata. Se si vuole ricuperare la sezione evidenziata, premere Amiga Destro P immediatamente dopo (vedere il menu Edit per maggiori dettagli su questo punto). Per togliere l'evidenziatura dal testo, premere semplicemente Amiga Destro H (per maggiori dettagli su questo punto, vedere ancora le descrizioni del menu Edit).

Riassunto

L'immissione del testo in **Write** è una semplice questione di battitura. **Write** andrà verso il basso dello schermo man mano che si riempiono righe, portando con sé l'ultima parola (se è troppo lunga per rientrare alla fine della riga precedente). Quando si riempie una pagina, il testo comincerà a scorrere verso l'alto, dando maggiore spazio per la battitura. Gli errori si possono cancellare usando i tasti Backspace (←) e Delete.

Si può spostare il cursore attraverso il documento servendosi di quattro metodi: i tasti con le frecce, il mouse, la barra di scorrimento, o le scorciatoie da tastiera.

Per evidenziare una sezione di testo, portare il cursore all'inizio o alla fine della sezione, premere e tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse, trascinare il puntatore sul testo da evidenziare, e poi rilasciare il pulsante del mouse.

Vediamo ora le restanti funzioni.

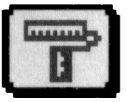
Tools (strumenti)

Cut (taglia)

Una volta che si sia evidenziata una sezione di testo del proprio documento, selezionando questa opzione il testo verrà cancellato dallo schermo. Il testo non è però perso per sempre. Viene posto in un'area di memorizzazione temporanea chiamata Clipboard, fino a che un'altra sezione di testo non venga tagliata. Questo è utile per spostare del testo da una parte all'altra nel documento. Il testo che si trova nella Clipboard può essere reincollato in un documento in una nuova posizione usando lo strumento Paste (incolla) descritto sotto. Quando un'altra sezione viene tagliata, questa sostituisce qualunque cosa si trovasse in precedenza nella Clipboard. Il vecchio testo viene così definitivamente perso.

Nota sulla Clipboard: La Clipboard dell'Amiga è uno strumento potente. Una volta che le informazioni sono poste nel suo interno, per mezzo di un'operazione di Taglia (Cut) o Copia (Copy) (vedere sotto), rimane lì. Ciò significa che si può tagliare del testo da un documento, caricare un nuovo documento e incollarvi il testo. Si può persino uscire da Write, poi tornare indietro ed eseguirlo in seguito, e reincollare ancora sempre lo stesso testo in un documento.

Paste (incolla)



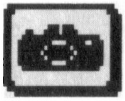
Quando si seleziona questo strumento, qualunque testo si trovi nella Clipboard viene inserito nel documento alla posizione del cursore. Usato in congiunzione con gli strumenti Cut (taglia) e Copy (copia), Paste (incolla) permette di spostare sezioni di testo all'interno di un documento o di fare delle copie del testo.

Per spostare una sezione di testo, per prima cosa evidenziare la sezione che si vuole spostare. Poi selezionare Cut (taglia): il testo verrà tagliato e posto nella Clipboard. Spostare il cursore portandolo nel punto del documento in cui si vuole che il testo sia spostato e selezionare Paste (incolla). Il testo verrà inserito alla posizione del cursore.

Per fare una copia di una sezione di testo, per prima cosa evidenziare la sezione che si vuole duplicare e poi selezionare Copy (copia) (vedere sotto). La sezione evidenziata resterà sullo schermo, ma una copia del testo sarà posta nella Clipboard. Portare ora il cursore nel punto in cui si vuole inserire una copia del testo e selezionare Paste (incolla). Una copia del testo verrà inserita nella posizione del cursore.

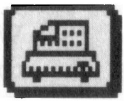
Nota su Paste: Quando si incolla una sezione di testo nel proprio documento, questa resterà evidenziata. Se si cambia parere a proposito della posizione in cui si vuole mettere questa sezione, selezionare semplicemente di nuovo Cut (taglia) e il testo evidenziato verrà cancellato. Se invece tutto è a posto, selezionare Clear Highlight (cancella evidenziatura) (vedere più avanti).

Copy (copia)

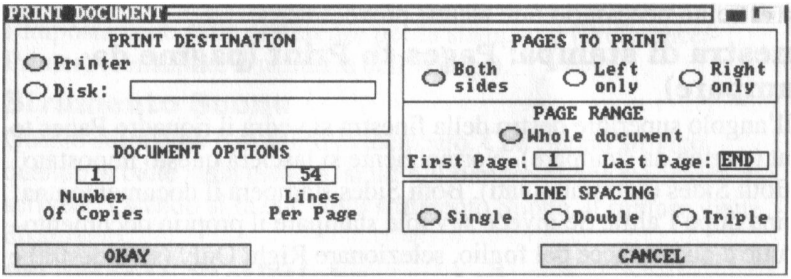


Copy (copia) è essenzialmente la stessa cosa di Cut (taglia), tranne che il testo evidenziato non viene cancellato dallo schermo. Se si vuole effettuare una copia di una sezione di testo, usare questa voce in congiunzione con Paste (incolla). Per prima cosa, evidenziare il testo che si vuole copiare e poi selezionare Copy. Il testo verrà memorizzato nella Clipboard dove sostituirà qualunque testo vi si trovasse in precedenza. Portare ora il cursore sul documento, nella posizione in cui si vuole inserire la copia e selezionare Paste. Una copia del testo verrà inserita nella posizione del cursore.

Print (stampa)



Quando si è pronti per la stampa del proprio documento, selezionare questo strumento e comparirà la finestra Print Document (stampa documento). Si vedrà una lista di opzioni, alcune delle quali risultano già automaticamente selezionate. Si cambiano le selezioni facendo clic nei cerchi che si trovano accanto alle opzioni che servono.



Finestra di stampa: Print Destination (destinazione della stampa)

Nell'angolo superiore sinistro della finestra si trova un riquadro chiamato "Print Destination" (destinazione della stampa). Qui vi sono due opzioni: Printer (stampante) e Disk (disco). Se si vuole che il documento venga stampato sulla stampante, non occorre fare nulla, dal momento che Printer è già selezionato. Se si vuole "stampare sul disco", invece, selezionare l'opzione Disk. Si aprirà un pannello di richiesta dei file, dove si potrà scegliere il numero dell'unità a dischi, la directory e il nome che si vuole usare. Stampare un documento sul disco **non è** la stessa cosa che salvarlo su disco. Quando si salva un documento, vengono anche salvati tutti i codici speciali usati da **Write**. Quando si stampa sul disco, tutti i codici speciali vengono tolti: vengono salvati soltanto il testo e i codici di a capo (questo file viene detto file ASCII). Ciò è comodo se si prevede di mandare il proprio documento tramite un

modem, o se si ha bisogno di trasferire il documento ad un altro programma di elaborazione di testi.

Finestra di stampa: Document Options (opzioni del documento)

Sotto il riquadro Print Destination (destinazione della stampa) si trova il riquadro Document Options (opzioni del documento). Qui si possono selezionare il numero di copie che si vogliono stampare e il numero di righe per pagina. Se si vuole stampare più di una copia del proprio documento, fare clic nel riquadro sopra Number of Copies (numero di copie). Usare il tasto Backspace (←) o il tasto Delete per cancellare l'1 (oppure usare Amiga Destro X), e immettere il numero di copie che si vogliono stampare. L'opzione Lines per Page (righe per pagina) dice a **Write** quante righe deve stampare per pagina prima di mandare un codice speciale alla stampante per saltare la perforazione alla fine del foglio. Se si vuole cambiare il numero di righe, usare la stessa procedura seguita per l'opzione Numero di copie. Se si sta usando della carta speciale nella stampante, può essere necessario cambiare questo valore. Prima di poter ottenere delle stampe esattamente come si vuole, sarà di solito necessario fare alcune prove.

Finestra di stampa: Pages to Print (pagine da stampare)

Nell'angolo superiore destro della finestra si vedrà il riquadro Pages to Print (pagine da stampare). Normalmente si lascierà questo impostato su Both Sides (entrambi i lati). Both Sides stamperà il documento una pagina dopo l'altra. Se invece si vuole stampare il proprio documento su tutte e due le facce del foglio, selezionare Right Only (solo destra) e poi stampare il documento. **Write** stamperà soltanto una pagina sì e una no. Quando le pagine destre sono state tutte stampate, togliere la carta dalla stampante, capovolgerla e rimetterla nella stampante. Selezionare ora Left Only (solo sinistra) e stampare di nuovo il documento. In questo modo verranno stampate le pagine che erano state saltate durante la stampa con Right Only.

Finestra di stampa: Page Range (limiti dell'insieme di pagine)

Subito sotto Pages to Print si vedrà il riquadro Page Range (limiti dell'insieme di pagine). Se si vuole stampare tutto il documento, accertarsi che sia stata selezionata l'opzione Whole Document (tutto il documento). Se si vuole stampare soltanto un certo numero di pagine, si dovrà specificare da quale numero di pagina si vuole che **Write** inizi a stampare. Si deve anche selezionare il numero di pagina con cui si vuole che la stampa termini. Per esempio, se si vuole stampare soltanto la seconda pagina, si porrà un 2 nel riquadro First Page (prima pagina)

e un 2 anche nel riquadro Last Page (ultima pagina). Se si vogliono stampare le prime tre pagine del documento, si metterà 1 nel riquadro First Page e tre nel riquadro Last Page.

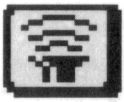
Finestra di stampa: Line Spacing (interlinea)

L'ultima delle opzioni per la stampante è il riquadro Line Spacing (spaziatura fra le righe, o interlinea). Qui si può scegliere se si vuole il proprio documento stampato a spaziatura singola, doppia o tripla.

E infine, quando tutte le opzioni sono state predisposte come si vuole, accertarsi che la stampante sia pronta e poi fare clic sul riquadro OK. Dopo pochi istanti il documento verrà stampato. Se si cambia idea e non si vuole più stampare il documento, fare semplicemente clic sul riquadro CANCEL (annulla) e si tornerà alla schermata principale.

Se si manifesta qualche problema nell'uscita, o se la stampante non si muove per niente, accertarsi che tutti i collegamenti siano a posto secondo il manuale Amiga e che la stampante sia "ON LINE" (in linea). Può essere anche consigliabile controllare l'impostazione delle preferenze per la stampante (Preference - Printer) (consultare il manuale dell'Amiga).

Strumento Suono

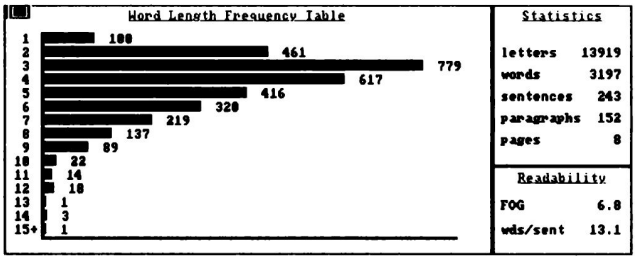


Questo strumento è di solito evidenziato. Con Suono attivato, quando si batte sulla tastiera, si udrà il rumore di una macchina da scrivere. Quando si fa clic sullo strumento Suono, il rumore viene disattivato.

Strumento Statistiche

Quando si fa clic su questo strumento, comparirà la finestra Statistics (statistiche). Questa finestra fornisce informazioni sul documento su cui si sta lavorando.

Sulla sinistra della finestra Statistics si vedrà la tabella della frequenza lunghezza delle parole (Word Length Frequency Table). Questa è una rappresentazione sotto forma di grafico a barre del numero di parole di una lettera, parole di due lettere, parole di tre lettere, ecc. che si sono usate. Misura le parole fino a 15 o più lettere. Se si trova, per esempio, che si sta usando una quantità di



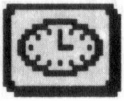
parole di 10 o più lettere, può essere consigliabile tornare indietro e usare un linguaggio più semplice.

Nella parte superiore destra della finestra Statistics si vedrà un riquadro Statistics (statistiche). Questo riquadro dice quante lettere (letters), parole (words), frasi (sentences), paragrafi (paragraphs) e pagine (pages) vi sono in tutto il documento.

Sotto il riquadro Statistics si trova il riquadro Readability (leggibilità). La prima voce è il FOG Index Number (numero dell'indice FOG). L'indice FOG è un sistema sviluppato dall'istituto Gunning per determinare la leggibilità di un documento. Questo numero corrisponde all'incirca al livello di istruzione che un lettore deve avere per capire il documento. Un numero FOG di 6 significa che il lettore deve avere un'istruzione equivalente alla sesta classe elementare per poter capire il documento. Un numero FOG di 15 significa che il lettore deve avere almeno tre anni di università (College) per poter capire il documento. I numeri dell'indice FOG non sono del tutto precisi in tutte le situazioni. Il numero dell'indice si basa su cose come la media delle lunghezza delle parole, e su quante parole vi sono per frase. L'altra voce di Readability è wds/sent (parole per frase). Questo è semplicemente il numero di parole diviso per il numero di frasi. Numeri più alti indicano frasi più complicate. Se il valore è molto alto, sarà forse consigliabile tornare indietro e tagliare in due le frasi troppo lunghe.

Quando si è finito di osservare la finestra Statistics, facendo clic sul riquadro Close (chiudi) si tornerà alla schermata principale.

Strumento Orario



Quando si fa clic su questo strumento, **Write** inserisce automaticamente l'ora nel documento nella posizione in cui si trova il cursore. L'orario viene scritto nel formato standard AM/PM (per esempio 3:20 PM per indicare le quindici e venti). Naturalmente l'ora deve essere predisposta in modo esatto sull'orologio interno dell'Amiga. Consultare il manuale dell'Amiga per le istruzioni sulla regolazione dell'orologio interno.

Strumento Data

Questo strumento inserisce la data nel documento nella posizione in cui si trova il cursore. Esattamente come per l'ora, la data deve essere stata predisposta correttamente nell'Amiga perché questa risulti accurata. Il formato in cui la data viene scritta dipende dall'opzione Set Date Format (impostazione del formato della data) del menu Commands (Comandi) (trattato più avanti in questo capitolo). Per le istruzioni relative all'impostazione della data, consultare il manuale dell'Amiga.

Strumento Testo normale

Questo strumento viene usato per togliere, da una regione di testo evidenziata, lo stile, come ad esempio il **grassetto** o il corsivo. Se si è usato un altro stile di testo e si vuole tornare al testo normale, evidenziare la sezione di testo che si vuole cambiare e poi fare clic su questa icona con il pulsante sinistro del mouse. Quando si fa clic sullo strumento Testo normale, viene cancellato qualunque altro stile possa essere attivo.

Strumento Testo grassetto

Quando si vuole cambiare il testo in grassetto, puntare semplicemente su questa icona e fare una volta clic con il pulsante sinistro del mouse. A partire da questo momento tutto quello che si batterà verrà scritto in grassetto. Fare di nuovo clic sull'icona per terminare la sezione di testo in grassetto. Per trasformare in carattere grassetto una sezione di testo già esistente, evidenziare l'area e poi fare clic su questa icona.

Strumento Testo corsivo

Quando si fa clic su questa icona, tutto quello che si batte da quel momento in poi sarà scritto in corsivo. Per disattivare il corsivo, fare di nuovo clic sull'icona. Per trasformare in carattere corsivo una sezione di testo già esistente, evidenziare l'area e fare clic su questa icona.

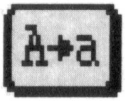
Strumento Testo sottolineato

Quando si fa clic su questa icona, tutto quello che si batte da quel momento in poi sarà scritto sottolineato. Per disattivare la sottolineatura, fare di nuovo clic sull'icona. Per sottolineare una sezione di testo già esistente, evidenziare l'area e poi fare clic su questa icona.

Nota sugli stili di testo: Si possono avere più di uno di questi stili attivati per volta. Se si fa clic sullo strumento Corsivo e poi sullo strumento Sottolineato, tutto quello che si batte sarà contemporaneamente in corsivo e sottolineato. Se poi si fa clic sullo strumento Grassetto, il testo risulterà grassetto, corsivo e sottolineato. Per condizionare una sezione di testo già esistente, evidenziare l'area e poi fare clic su una qualunque combinazione di stili. Lo strumento Testo normale toglierà qualunque altro stile di testo.

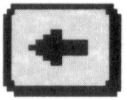
Maiuscolo

Questo strumento cambia tutto ciò che è evidenziato nel testo trasformandolo in maiuscolo (lettere maiuscole). Evidenziare la sezione del documento che si vuole che sia in maiuscolo e fare clic su questo strumento.



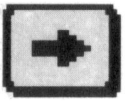
Minuscolo

Questo strumento è l'opposto dello strumento Maiuscolo. Cambia tutto il testo evidenziato trasformandolo in lettere minuscole.



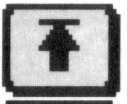
Inizio di riga

Fare clic su questo strumento per far saltare il cursore all'inizio della riga corrente. Più clic faranno spostare il cursore all'inizio di righe precedenti.



Fine di riga

Facendo clic su questo strumento, si sposterà il cursore alla fine della riga corrente. Più clic faranno spostare il cursore alla fine di righe successive.

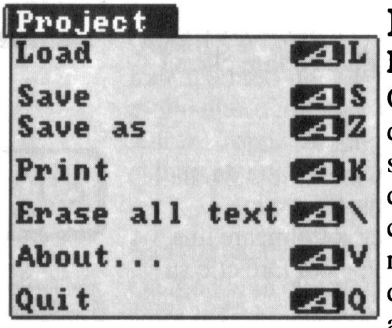


Inizio del documento

Quando si fa clic su questo strumento, il cursore salterà all'inizio del documento.

Fine del documento

Questo strumento farà saltare il cursore alla fine del documento.



Il menu Project

Menu Project: Load (carica)

Questa voce di menu carica dal disco un documento archiviato in precedenza. Quando si seleziona questa voce, apparirà un Pannello di richiesta dei file (File Requester) contenente una lista dei file che si trovano nella directory corrente. Si possono cambiare directory facendo clic sul riquadro appropriato, o si può immettere il nome dell'unità a dischi e della directory desiderata nei riquadri di testo. Quando si vede il nome del file che si vuole caricare, fare semplicemente clic su di esso e il nome corrispondente verrà immesso nel riquadro del file. Fare clic sulla casella OK e il file verrà caricato automaticamente. Se si cambia idea, fare clic sul riquadro Cancel (annulla) e si tornerà così alla schermata principale.

Menu Project: Save (salva)

Selezionare questa voce quando si vuole salvare su disco il documento su cui si sta lavorando. Se il documento è già stato salvato in precedenza, o se si stava lavorando su un documento caricato da disco, **Write** salverà automaticamente il documento e poi farà tornare alla schermata principale. Se non si è ancora

salvato il documento, si aprirà un pannello di richiesta File, in modo che si possa dare un nome al proprio documento. Si può anche specificare su quale unità a dischi e in quale directory si vuole salvare il documento. Quando si è finito di immettere un titolo nel riquadro di testo, fare clic sulla casella OK e il documento verrà salvato. Se si cambia idea, fare clic sul riquadro Cancel (annulla).

Menu Project: Save As (salva come)

Usare questa opzione quando si vuole fare una copia di riserva del proprio documento o quando si vuole salvare il documento su un disco diverso. Quando si seleziona questa opzione, si apre un pannello di richiesta dei file. E' lo stesso della finestra dell'opzione Save(vedere sopra), ma offre la possibilità di cambiare il nome del documento, dell'unità a dischi e della directory. Quando tutto è come si desidera, fare clic sulla casella OK. Se si cambia idea, fare semplicemente clic sul riquadro Cancel (annulla) e si tornerà alla schermata principale.

Menu Project: Print (stampa)

Questa opzione apre la finestra Print (stampa). Per i dettagli, consultare lo strumento Print (stampa) trattato in precedenza.

Menu Project: Erase All Text (cancella tutto il testo)

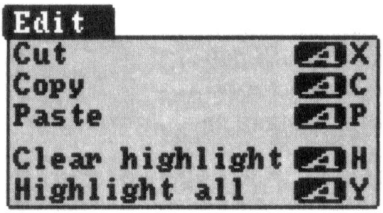
Questa voce di menu cancellerà tutto il documento corrente. Se non si è ancora salvato il documento, sarà visualizzato un pannello di richiesta che chiederà se si è sicuri di voler cancellare tutto il documento.

Menu Project: About... (a proposito di...)

Quando si seleziona questo menu, si apre un riquadro dei messaggi che visualizza il numero di versione corrente di **Write**. Chiudere il riquadro con il pulsante Close (chiudi).

Menu Project: Quit (abbandona)

Quando si è terminato di usare **Write**, selezionare questa voce. Se il documento non è ancora stato salvato, comparirà un pannello di richiesta che chiederà se si vuole veramente abbandonare e perdere tutti i cambiamenti che si sono fatti. Altrimenti **Write** terminerà, facendo tornare alla schermata di Workbench.



Il menu Edit (modifica)

Il menu Edit (modifica) fornisce le opzioni per la manipolazione del testo che è stato evidenziato (vedere Evidenziatura del testo, a pag. 25). Una volta che una sezione di testo sia stata evidenziata, si può tagliare (Cut), copiare (Copy), incollare (Paste), cancellare l'evidenziatura (Clear Highlight) e, per modifiche speciali, evidenziare tutto (Highlight All) il testo di un documento.

Menu Edit: Cut (taglia)

Questa voce duplica lo strumento Taglia.

Menu Edit: Copy (copia)

Questa voce duplica lo strumento Copia.

Menu Edit: Paste (incolla)

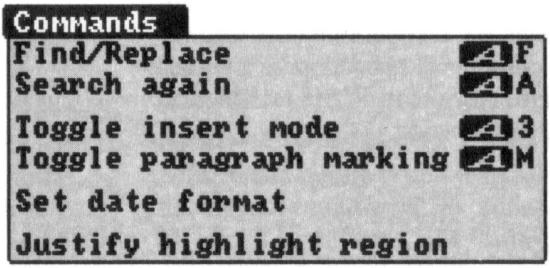
Questa voce duplica lo strumento Incolla.

Menu Edit: Clear Highlight (cancella evidenziatura)

Questa voce toglie l'evidenziatura da qualunque testo evidenziato. Se si decide di aver evidenziato una sezione di testo sbagliata, o dopo che si è incollata con Paste una sezione di testo nel documento, si può togliere l'evidenziatura dalla sezione usando questa voce. Usando Clear Highlight il testo non sarà disturbato.

Menu Edit: Highlight All (evidenzia tutto)

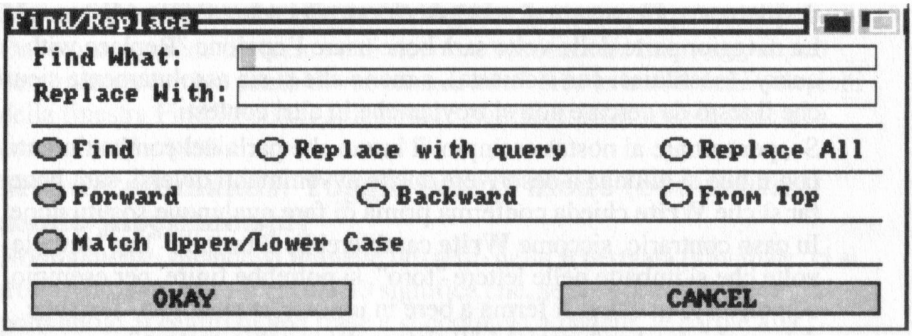
Talvolta si può voler eseguire un'azione sull'intero documento. Piuttosto che servirsi del mouse per evidenziare tutto il testo, si può usare questa voce di menu. Quando si seleziona Highlight All (evidenzia tutto), verrà evidenziato tutto il documento. Si possono poi fare azioni come la cancellazione di tutto servendosi di Cut (taglia), o cambiare tutto il documento trasformandolo in corsivo. Per togliere l'evidenziatura da tutto il documento, usare l'opzione Clear Highlight (cancella evidenziatura).



Il menu Commands (comandi)

Menu Commands: Find/Replace (cerca/sostituisci)

Una delle più potenti caratteristiche di un



programma di elaborazione dei testi è la capacità di cercare voci nel documento e di sostituirle con altro testo.

Per esempio, poniamo che si sia scritta una storia su un combattimento con un "toro" e poi si viene a sapere che in realtà si trattava di un "bue". Piuttosto che rileggere tutto il racconto e correggere tutte le volte che ci si imbatte nella parola "toro", si potrebbe lasciar fare al computer, che provvederebbe a sostituire le parole nel giro di pochi secondi.

Quando si seleziona questa voce, compare una finestra Find/Replace (cerca/sostituisci). Nella parte alta della finestra si vedranno due lunghi riquadri. Il riquadro superiore è segnato con "Find What:" (cercare che cosa?) e l'altro riquadro è segnato con "Replace with:" (sostituisci con). Fare clic sul riquadro "Find What:" e immettere il testo che si vuole cercare o sostituire. Nell'esempio a cui si è accennato, in questo riquadro si dovrebbe immettere "toro". Per modificare il testo in questi due riquadri si può usare Backspace (←), Delete e i tasti con le frecce.

Fare poi clic sul riquadro segnato con "Replace With:" e immettere il testo che si vuole sostituire. Secondo l'esempio precedente, qui si immetterebbe "bue". (Se si sta solo cercando qualcosa nel documento, non è necessario mettere alcunché in questo riquadro).

Immediatamente sotto i due riquadri, si vedranno tre opzioni: Find (cerca), Replace with query (sostituisci con richiesta) e Replace All (sostituisci tutto). Se si vuole semplicemente trovare la prima apparizione del testo, selezionare Find (cerca) facendo clic nel cerchio. Se si vuole che **Write** faccia passare tutto il documento ed effettui automaticamente tutti i cambiamenti, selezionare Replace All (sostituisci tutto). Ma, se non si è sicuri di volere che **Write** sostituisca tutti i casi in cui si presenta il testo che si è immesso per "Find What:" con il testo immesso per "Replace With:", allora selezionare Replace with query. Questo fa sì che **Write** trovi il primo caso della parola citata in "Find What:" e poi si fermi. Chiederà quindi se si vuole ignorare questo caso, sostituire questo caso e continuare con il prossimo, oppure abbandonare. Se si sceglie Ignore (ignora) o Replace (sostituisci), **Write** eseguirà l'azione

desiderata e poi passerà al successivo caso del testo di "Find What:". La maggior parte delle volte sarà bene usare l'opzione "Replace with query" (sostituisci con richiesta), a meno che si sia assolutamente sicuri che il testo da cercare non si trovi anche in altri contesti.

Se, per tornare al nostro esempio, il brano che parla del combattimento con il bue si dilunga a descrivere anche avvenimenti diversi, sarà bene far sì che **Write** chieda conferma prima di fare qualunque sostituzione. In caso contrario, siccome **Write** cambierebbe il testo in "bue" tutte le volte che si imbatte nelle lettere "toro", si potrebbe finire, per esempio, con un testo in cui ci si ferma a bere in un'osteria chiamata "Il risbue del vecchio casbue", anziché "Il ristoro del vecchio castoro".

Subito sotto le voci Find (cerca), Replace with query (Sostituisci con richiesta) e Replace All (sostituisci tutto) si trovano altre tre opzioni: Forward (in avanti), Backward (all'indietro) e From Top (dalla cima). Queste voci indicano semplicemente in quale direzione si vuole che la ricerca proceda. Se si seleziona Forward, la ricerca inizierà dalla posizione del cursore e continuerà fino alla fine del documento. Se si seleziona Backward, la ricerca inizierà dalla posizione del cursore e proseguirà verso l'inizio del documento. Se si seleziona From Top, la ricerca comincerà dall'inizio del documento e procederà verso la fine.

L'ultima opzione della finestra Find/Replace è Match Upper/Lower Case (concordanza maiuscole/minuscole). Se si seleziona questa voce facendo clic nel cerchio, **Write** identificherà, come testo che concorda con quello fornito in "Find What:", solo quei testi che abbiano le stesse lettere maiuscole e minuscole. Se, per esempio, si seleziona questa opzione, la parola "Toro" non sarebbe considerata una concordanza valida con la parola "toro". Se, invece, questa voce non viene selezionata, le parole "TORO", "Toro", "toro", "TOro", ecc. sarebbero considerate **tutte** concordanze valide con la parola "toro"

Nel testo riportato nel riquadro "Find What:" si può anche usare un 'carattere globale'. Il punto interrogativo è il simbolo globale che dice a **Write** di cercare una lettera qualunque al posto del punto interrogativo. Se, per esempio, si scrivesse la parola t?r? nel riquadro di "Find What:", **Write** troverebbe parole come "tara", "tare", "tiro", "tiri", "toro", "tori", "t1r2", ecc. Se, d'altronde, SI VUOLE davvero cercare un punto interrogativo, si dovrà mettere una barra contraria prima del punto interrogativo. Così, per trovare il testo "cosa?" si dovrà immettere cosa? nel riquadro "Find What:".

Infine, quando si sono immessi i testi per la ricerca e la sostituzione e si sono effettuate tutte le scelte delle opzioni, fare clic sulla casella OK al fondo della finestra per avviare la ricerca. Se si cambia idea, fare semplicemente clic sul riquadro CANCEL (annulla) e si tornerà così alla schermata principale.

Menu Commands: Search Again (cerca di nuovo)

Dopo una sessione di ricerca o di ricerca e sostituzione interrotta, si può continuare a cercare senza dover passare attraverso la trafila delle selezioni della finestra Find/Replace. Selezionare semplicemente questa voce e la ricerca verrà ripetuta.

Menu Commands: Toggle insert mode (commuta il modo inserimento)

Normalmente, quando si immette del testo nella schermata principale, ci si trova nel modo inserimento. Ciò significa che, se si sposta il cursore portandolo al centro di una frase e si comincia a battere, le parole alla destra del cursore vengono spinte in là per fare spazio al testo nuovo. Se invece si preferisce avere il nuovo testo scritto sopra quello esistente, selezionare questa opzione. Da quel momento in poi, quando si batterà del testo al centro di una frase, il nuovo testo cancellerà qualunque testo su cui passerà. Per tornare al modo inserimento, selezionare semplicemente di nuovo questa voce.

Menu Commands: Toggle paragraph marking (commuta la marcatura del paragrafo)

Quando si preme il tasto di invio (↵), **Write** pone nel documento un codice nascosto che differenzia la fine di una riga dalla fine di un paragrafo. Per vedere questi codici, rappresentati dal simbolo ¶, selezionare questa opzione del menu. Per nascondere i simboli ¶, selezionare di nuovo questa opzione.

Menu Commands: Set Date Format (predisponi il formato della data)

Questa opzione del menu determina il formato in cui la data sarà rappresentata quando lo strumento Data è selezionato. I formati disponibili sono:

- giorno-mese-anno cioè 18-08-1989
- mese-giorno-anno cioè 08-18-1989
- anno/mese/giorno cioè 1989/08/18
- Mese giorno, anno cioè September 18, 1989

Menu Commands: Justify Highlight Region (giustifica regione evidenziata)

Nota sui codici di formato: Azioni come la giustificazione dei margini presenteranno risultati visibili solo quando si stampa il documento. Sullo schermo, una sezione del testo giustificata in centro è segnata dai simboli òjc. Questo è un codice di formato ed è il modo in cui **Write** riesce a produrre documenti di qualità professionale, senza far troppo rallentare la revisione del testo. I codici di formato vengono trattati diffusamente in una sezione successiva di questo capitolo.

Justify Highlight Region - Left (giustifica regione evidenziata: sinistra)

Per poter utilizzare questa opzione del menu è necessario evidenziare prima un'area di testo. Questo è il formato predefinito quando si avvia **Write**. Indica che ogni riga del documento inizierà rasente al margine sinistro, mentre il lato destro del testo varierà a seconda della lunghezza della riga. Questo viene detto "giustificato a sinistra", o talvolta "con margine destro frastagliato". Tutto il testo apparirà in questo modo sullo schermo, non importa quale sia lo strumento di formato che si seleziona. Le differenze si vedranno soltanto quando si stampa il documento su una stampante. Il codice di formato òjl comparirà nel testo, su una riga a parte.

Justify Highlight Region - Center (giustifica regione evidenziata: centro)

Quando si vuole che qualcosa sia centrato sulla pagina, come il titolo di un rapporto, o il proprio nome su un resoconto, evidenziare l'area del testo e usare questa opzione. Si vedrà comparire un òjc nel testo. Qualunque cosa si batta da quel punto in poi (fino a quando **Write** non si imbatta in un diverso codice di formato di giustificazione) risulterà centrato sulla pagina quando si stampa il documento. Ricordare: non sarà centrato sullo schermo, ma solo in stampa.

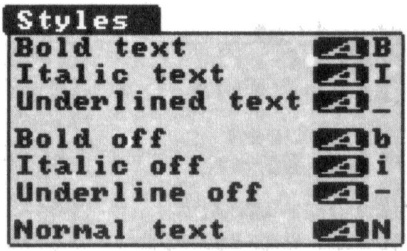
Justify Highlight Region - Right (giustifica regione evidenziata: destra)

Se si vuole che l'uscita su stampante sia allineata con il lato destro della pagina (detto talvolta "con margine sinistro frastagliato"), selezionare questa opzione del menu. Si vedrà comparire òjr nel testo. Da quel momento in poi, qualunque cosa si batta sarà giustificata a destra, fino a che **Write** non si imbatta in un diverso codice di formato di giustificazione. Anche in questo caso il testo sullo schermo non sarà giustificato a destra. Lo si vedrà giustificato a destra solo in stampa.

Justify Highlight Region - Flush Justify (giustifica regione evidenziata: Allineamento a destra e a sinistra)

Quando si vuole che la copia stampata si presenti ordinata sia sul lato sinistro, che su quello destro (come nelle pagine di un libro), usare lo strumento Flush Justify (allineamento a destra e a sinistra). Quando si fa clic su questo strumento si vedrà comparire nel testo un òjf. Da quel punto in poi (fino a che **Write** non si imbatta in un diverso codice di formato di giustificazione) le pagine stampate saranno giustificate da entrambi i lati. Ancora una volta: il testo sullo schermo non sarà giustificato a destra e a sinistra, solo la copia stampata lo sarà.

Menu Styles (stili)



Il menu Styles (stili) offre ancora un altro modo per cambiare l'aspetto del testo. Tutte le funzioni qui riportate eseguono esattamente le stesse funzioni eseguite dagli strumenti di Stile riportati sopra.

Ecco una breve lista delle voci e delle loro funzioni. Per una descrizione più dettagliata, vedere la descrizione degli strumenti di Stile, sopra.

Menu Styles: Bold Text (testo grassetto)

Questo attiva lo stile carattere grassetto. Tutto il testo immesso dopo aver selezionato questa opzione sarà scritto in grassetto e tutto il testo evidenziato sarà trasformato in grassetto.

Menu Styles: Italic Text (testo corsivo)

Questo attiva lo stile carattere corsivo. Tutto il testo immesso dopo aver selezionato questa opzione sarà scritto in corsivo e tutto il testo evidenziato sarà trasformato in corsivo.

Menu Styles: Underlined Text (testo sottolineato)

Questo attiva il modo sottolineato. Tutto il testo immesso dopo aver selezionato questa opzione sarà scritto sottolineato e tutto il testo evidenziato sarà trasformato in sottolineato.

Menu Styles: Bold Off (disattiva il grassetto)

Questo disattiva il modo carattere grassetto. Tutto il testo immesso dopo aver selezionato questa opzione non sarà più scritto in grassetto e da tutto il testo evidenziato verrà rimosso il grassetto.

Menu Styles: Italic Off (disattiva il corsivo)

Questo disattiva il modo carattere corsivo. Tutto il testo immesso dopo aver selezionato questa opzione non sarà più scritto in corsivo e da tutto il testo evidenziato verrà rimosso il corsivo.

Menu Styles: Underline Off (disattiva sottolineatura)

Questo disattiva il modo sottolineato. Tutto il testo immesso dopo aver selezionato questa opzione non sarà più scritto sottolineato e da tutto il testo evidenziato verrà rimossa la sottolineatura.

Menu Styles: Normal Text (testo normale)

Questo disattiva tutti i modi speciali di stile di carattere. Tutto il testo immesso dopo aver selezionato questa opzione sarà scritto nello stile di carattere normale e tutto il testo evidenziato sarà riportato allo stile di testo normale, con la rimozione del grassetto, del corsivo e della sottolineatura.

Nota: Se si seleziona questa opzione VERRANNO DISABILITATI tutti gli altri tipi attivi di stile.

Cursor	
Top of file	(C-UP)
End of file	(C-DN)
Up screen	(A-UP)
Down screen	(A-DN)
Up paragraph	(S-UP)
Down paragraph	(S-DN)
Start of line	(S-LT)
End of line	(S-RT)
Previous word	(A-LT)
Next word	(A-RT)
Center cursor	(C-c)
Restore position	(SC-c)

Il menu Cursor (cursore)

Il menu Cursor (cursore) fornisce tutte le opzioni per lo spostamento del cursore sul documento. Mentre la cosa può sembrare difficile quando si è agli inizi, si finirà poi per imparare a memoria le scorciatoie da tastiera perché questo sono più rapide. Si ricordi che, comunque, si possono sempre usare i tasti con le frecce e il mouse per far scorrere rapidamente il documento.

Menu Cursor: Top of file (cima del file)

Questo porta il cursore esattamente all'inizio del documento.

Menu Cursor: End of file (fine del file)

Questo porta il cursore esattamente alla fine del documento.

Menu Cursor: Up screen (schermata precedente)

Questo fa saltare il cursore all'indietro di 23 righe nel documento. Piuttosto che un comando di spostamento del cursore, questo è più come un comando di spostamento della schermata. Se si sceglie questa opzione, le 23 righe di testo che si trovano sullo schermo verranno sostituite dalle 23 righe immediatamente precedenti.

Menu Cursor: Down screen (schermata seguente)

Questo fa saltare il cursore in avanti di 23 righe nel documento. Come il comando Up screen, questo è piuttosto un comando di spostamento della schermata. Permette di vedere le successive 23 righe di testo nel proprio documento. E' un modo facile per far scorrere il proprio documento una schermata per volta.

Menu Cursor: Up paragraph (paragrafo precedente)

Questo fa saltare il cursore all'indietro all'inizio del paragrafo corrente. Se il cursore si trova già all'inizio di un paragrafo, salterà all'inizio del paragrafo precedente.

Menu Cursor: Down paragraph (paragrafo seguente)

Questo fa saltare il cursore in avanti, all'inizio del paragrafo seguente del documento.

Menu Cursor: Start of line (inizio della riga)

Questo fa saltare il cursore all'inizio della riga corrente. Se il cursore si trova già all'inizio di una riga, salterà all'inizio della riga precedente.

Menu Cursor: End of line (fine della riga)

Questo fa saltare il cursore alla fine della riga corrente. Se il cursore si trova già alla fine della riga, salterà alla fine della riga seguente.

Nota: Una riga non è la stessa cosa di una frase. **Write** considera come fine della riga la parola che si trova più a destra sullo schermo.

Menu Cursor: Previous word (parola precedente)

Questo fa saltare il cursore all'indietro sulla prima lettera della parola precedente nel documento.

Menu Cursor: Next word (parola seguente)

Questo fa saltare il cursore in avanti sulla prima lettera della parola seguente nel documento.

Menu Cursor: Center cursor (centra cursore)

Questo comando pone il cursore nel centro dello schermo senza cambiarne la posizione nel documento. Se, per esempio, il cursore si trova nella parte più alta dello schermo, questo comando sposterà il testo in giù di 10 righe, ma il cursore si troverà nella stessa posizione nel documento. Se il cursore si trova al fondo dello schermo, il testo sarà spostato in su di 10 righe.

Menu Cursor: Restore position

Questo comando funziona con il comando Mark position (segna posizione) (vedere a pagina 52). Una volta che si sia segnata una posizione nel testo e poi si sia spostato il cursore, questa opzione farà tornare il cursore sulla posizione segnata.

Caratteristiche avanzate

In **Write** vi sono altre caratteristiche avanzate che si possono usare per personalizzare le stampe, per espandere le capacità di Find/Replace (cerca/sostituisci), perfino per unire documenti o parti di documento. Daremo uno sguardo a queste caratteristiche speciali, considerandole una per volta.

Codici di formato (Shift Alt S)

Quasi tutte queste caratteristiche speciali richiedono l'uso dei codici di formato. I codici di formato (talvolta chiamati codici incorporati perché sono 'incorporati' nel documento) sono simboli

speciali che ordinano a **Write** di eseguire certi compiti speciali. Quando **Write** si imbatte in un codice di formato in un documento durante la stampa (e talvolta nel corso di altre operazioni), si ferma e tratta i codici come istruzioni, piuttosto che come testo stampabile.

Dopo aver evidenziato un'area del testo, selezionare l'opzione Center (centra) da Justify highlight region (giustifica regione evidenziata) del menu Commands (comandi) e si vedrà un esempio di codice di formato. Accadono tre cose. Primo, il cursore si porta sulla riga seguente. Secondo, sulla nuova riga compare òjc. E terzo, il cursore avanza di nuovo di una riga dopo il òjc. Quando si passa alla stampa del documento, **Write** arriverà al òjc e comincerà a stampare sulla pagina il testo giustificato rispetto al centro.

Mentre **Write** non tratta §jc come facente parte del testo durante la stampa, questo può essere considerato come testo quando si sta lavorando sul documento. In altre parole, i codici di formato (compresi i segnali di paragrafo) possono essere cancellati, tagliati, copiati e incollati. Si può perfino usare Find/Replace per cercare e inserire codici di formato.

Le regole da seguire per i codici di formato sono semplici. Devono comparire all'inizio di un documento o su una riga a loro riservata, e devono cominciare con il simbolo §. Vi è un'eccezione a questa regola: si possono avere più codici di formato sulla stessa riga quando questi sono separati fra loro da un due punti (:). In quel caso il segno § è necessario una sola volta, all'inizio della riga.

Per inserire codici di formato nel documento, premere il tasto di invio (↵) (a meno che ci si trovi già all'inizio del documento) e premere Shift Alt S (il che significa che si devono premere il tasto delle maiuscole, il tasto Alt e il tasto S contemporaneamente). Si vedrà un segno § comparire sulla riga. Ora si possono immettere le proprie istruzioni di codici di formato. Terminare la sequenza di istruzioni premendo di nuovo il tasto di invio (↵).

Nella seguente lista di istruzioni di codici di formato, si vedrà talvolta una <n>. Ciò significa che **Write** si aspetta di trovare in questo punto un numero come parte delle istruzioni.

Margini

Quando si va a stampare il proprio documento, **Write** normalmente usa le impostazioni dei margini che si sono usate in Preferences (vedere il manuale dell'Amiga per l'impostazione delle preferenze). Per escludere queste impostazioni dei margini e usarne delle nuove, si può ricorrere ai codici di formato. Dal

momento che **Write** permette di stampare solo il lato sinistro, solo il lato destro, o entrambe le pagine, permette anche di impostare i margini per il lato sinistro, per il lato destro o per entrambi i lati.

Margine sinistro

Ecco i codici per impostare il margine sinistro (ricordare che la sequenza completa di queste istruzioni è: tasti di invio, Shift Alt S, l'istruzione, poi di nuovo il tasto di invio):

§lm<n>	imposta il margine sinistro per entrambe le pagine
§lb<n>	anche questo imposta il margine sinistro per entrambe le pagine
§ll<n>	imposta il margine sinistro per le pagine di sinistra (quelle con numerazione pari)
§lr<n>	imposta il margine di sinistra per le pagine di destra (quelle con numerazione dispari)

Per esempio: Se si volesse impostare il margine sinistro per entrambe le pagine a dieci spazi, si userebbe questa sequenza:

Tasto di invio, Shift Alt S, lm10, tasto di invio

oppure

Tasto di invio, Shift Alt S, lb10, tasto di invio

e questi si presenterebbero così sullo schermo:

§lm10

oppure

§lb10

Se si volesse impostare il margine sinistro delle pagine di sinistra su 5 e il margine sinistro delle pagine di destra su 7 (mettendo entrambi i codici di formato sulla stessa riga) il risultato sarebbe così:

§ll5:lr7

Margine destro

Impostare il margine destro delle pagine è come impostare il margine sinistro. Quando si imposta il margine destro, in realtà si imposta il numero massimo di caratteri che verrà stampato per riga (compreso il numero di spazi sul margine sinistro). Per stabilire quale sia il numero di caratteri che verranno stampati per riga, sottrarre l'impostazione del margine sinistro dall'impostazione del margine destro e aggiungere uno. In tal modo, se si imposta il margine sinistro su 5 e il margine destro su 75, il numero effettivo di caratteri che verranno stampati per riga sarà di 71. Ecco i codici per impostare il margine destro:

§rm<n> imposta il margine destro per entrambe le pagine

§rb<n> anche questo imposta il margine destro per entrambe le pagine

§rl<n> imposta il margine destro per le pagine di sinistra (quelle con numerazione pari)

§rr<n> imposta il margine di destra per le pagine di destra (quelle con numerazione dispari)

Per esempio, se si impostasse il margine destro delle pagine di destra su 70, questo si presenterebbe così:

§rr70

E' talvolta più facile impostare sia il margine destro, che il margine sinistro assieme sulla stessa riga, separando le istruzioni con un due punti (:). Ad esempio:

§lm10:rm70

In questo modo si imposterebbe il margine sinistro di entrambe le pagine su 10 e il margine destro di entrambe le pagine su 70. Ovviamente, non si deve impostare il margine destro ad una larghezza superiore rispetto a quella della carta. E non si deve neppure impostare il margine destro troppo basso, o quello sinistro troppo alto.

Formati di pagina

Si possono usare i codici di formato per impostare la lunghezza della pagina, il numero delle righe stampate per pagina e i margini superiore e inferiore. Se non si danno a **Write** delle istruzioni speciali per il formato della pagina, i valori saranno presi da Preferences.

Lunghezza della pagina pp<n>

Se si dovesse passare dalla carta formato lettera alla carta formato legale (USA), si dovrebbero stabilire i valori della lunghezza di pagina. Normalmente questi valori sono determinati dalle impostazioni della lunghezza di pagina e delle righe per pollice in Preferences. Questi valori normalmente sono:

Formato lettera a 6 righe per pollice = 66 righe

Formato lettera a 8 righe per pollice = 88 righe

Formato legale a 6 righe per pollice = 84 righe

Formato legale a 8 righe per pollice = 112 righe

Per impostare la lunghezza di pagina, usare pp<n>. Per esempio:

§pp84

Questa sarebbe l'impostazione giusta per la lunghezza di una pagina di formato legale (USA) a 6 righe per pollice.

Lunghezza del testo pg<n>

Si può impostare il numero di righe di testo (comprese le intestazioni e le note a piè di pagina) usando il codice di formato pg<n>. Normalmente il valore predefinito è di 12 o 16 righe meno delle lunghezza di pagina, a seconda dell'impostazione delle righe per pollice. Ciò permette un margine di un pollice in cima e al fondo della pagina. Il formato per la lunghezza del testo è:

§pg<n>

Per esempio:

§pg52

imposterebbe la lunghezza del testo su 52 righe piuttosto che su quella predefinita di 54 (usando 66 righe a 6 righe per pollice).

Margine superiore tm<n>

Per impostare il margine superiore, usare tm<n>. Per esempio:

§tm10

imposterebbe il margine superiore a 10 righe.

Spaziatura fra le righe (interlinea) sp<n>

Mentre la finestra di stampa del documento (Print Document) (pagina 27) permette di specificare la spaziatura singola, doppia o tripla, si può anche specificare l'uscita usando i codici di formato. Per esempio:

§sp4

imposterebbe l'interlinea in modo che vi siano quattro righe vuote fra ogni riga di testo. In questo caso il valore di <n> non può essere superiore a 6.

Intestazioni e note a piè di pagina

Le intestazioni (header) e le note a piè di pagina (footer) sono dei testi che compaiono in cima e/o al fondo di ciascuna pagina che si stampa. Come i margini, si possono impostare le intestazioni e le note a piè di pagina per le pagine di sinistra, per le pagine di destra e per entrambe le pagine usando i codici di formato. Per esempio, in un libro si può vedere il nome dell'autore nella parte superiore sinistra di ciascuna delle pagine di sinistra, il titolo del capitolo nella parte superiore destra di ciascuna delle pagine di destra, e il numero di pagina centrato al fondo di ciascuna pagina.

In ognuno dei seguenti esempi, si può usare il segno # dove si vuole che **Write** inserisca il numero di pagina appropriato, e quando si vede <testo> si può sostituire qualunque testo si voglia.

Quando si impostano le intestazioni e le note a piè di pagina si

hanno cinque scelte.

1. Si può specificare se si vuole che esse compaiano sulle pagine di sinistra, sulle pagine di destra, o su entrambe le pagine.
2. Si può specificare dove il testo deve comparire sulla pagina: a sinistra, centrato, o a destra.
3. Si può impostare il numero di righe che queste devono occupare.
4. Si può cambiare il margine sinistro.
5. Si può cambiare il margine destro.

Per specificare su quali pagine le intestazioni o le note a piè di pagina compariranno, usare i seguenti codici di formato:

§hb per far comparire la stessa intestazione su entrambe le pagine

§hl per far comparire l'intestazione sulle pagine di sinistra

§hr per far comparire l'intestazione sulle pagine di destra

§fb per far comparire la stessa nota a piè di pagina su entrambe le pagine

§fl per far comparire la nota a piè di pagina sulle pagine di sinistra

§fr per far comparire la nota a piè di pagina sulle pagine di destra.

Dopo i codici di formato della pagina, si porrà il testo all'interno di tre gruppi di virgolette, separati da virgole. Il testo all'interno del primo gruppo di virgolette comparirà sulla sinistra della pagina stampata, il testo all'interno del secondo gruppo di virgolette comparirà centrato nella pagina, e il testo all'interno del terzo gruppo di virgolette comparirà sulla destra. Il formato per le intestazioni che compaiono su entrambe le pagine sarebbe:

§hb"<testo>","<testo>","<testo>"

E così, una riga di codici di formato come questa:

§hl"SINISTRA","CENTRO","DESTRA"

farebbe stampare intestazioni in cima a tutte le pagine di sinistra (si noti che hl specifica intestazioni di sinistra). La parola SINISTRA si troverebbe nella parte superiore sinistra, CENTRO sarebbe centrato in alto e DESTRA comparirebbe nella parte superiore destra. Una riga di codici di formato come questa:

§fb"Giovanni","Alfredo","Giuseppe"

farebbe stampare delle note a piè di pagina su tutte le pagine

(notare l'fb) con Giovanni in basso a sinistra, Alfredo centrato sul fondo e Giuseppe in basso a destra.

Se si vuole che il numero di pagina compaia in un'intestazione o in una nota a piè di pagina, mettere il segno # (che si ottiene con Shift 3) all'interno di uno dei gruppi di virgolette. Se non si vuole che compaia del testo in tutte e tre le posizioni, si devono comunque porre i tre gruppi di virgolette, ma non mettere niente fra le virgolette dove si vuole che non compaia niente. Per esempio, se si volesse mettere il nome del proprio cane in cima a sinistra e il numero di pagina in cima a destra per ogni pagina, la riga dei codici sarebbe così:

§hb"Fido","","#"

Per impostare il numero di righe per le intestazioni o per le note a piè di pagina, usare hs<n> o fs<n> rispettivamente. Normalmente le intestazioni e le note a piè di pagina occupano due righe (una per l'intestazione o nota a piè di pagina e una riga vuota). Se si volesse cambiare il numero di righe portandolo a cinque si immetterebbe:

§hs5

E infine si possono impostare i margini sinistro e destro per le intestazioni e le note a piè di pagina.

Nota: Questi codici di formato predispongono contemporaneamente i margini sia per le intestazioni, che per le note a piè di pagina. Tali codici sono:

§Lm<n>	imposta il margine sinistro dell'intestazione/nota a piè di pagina per tutte le pagine
§Lb<n>	anche questo imposta il margine sinistro dell'intestazione/nota a piè di pagina per tutte le pagine
§Ll<n>	imposta il margine sinistro dell'intestazione/nota a piè di pagina per le pagine di sinistra
§Lr<n>	imposta il margine sinistro dell'intestazione/nota a piè di pagina per le pagine di destra
§Rm<n>	imposta il margine destro dell'intestazione/nota a piè di pagina per tutte le pagine
§Rb<n>	anche questo imposta il margine destro dell'intestazione/nota a piè di pagina per tutte le pagine
§Rl<n>	imposta il margine destro dell'intestazione/nota a piè di pagina per le pagine di sinistra
§Rr<n>	imposta il margine destro dell'intestazione/nota a piè di pagina per le pagine di destra

Questi codici servono molto quando si stampa il proprio documento sotto forma di libro e si ha bisogno di margini più larghi dove le pagine saranno rilegate. La riga di codice può essere simile a questa:

§Ll5:Rl10:Lr10:Rr5

Questa riga imposterebbe i margini delle intestazioni e delle note a piè di pagina in modo che le pagine di sinistra abbiano un margine sinistro di 5 spazi e un margine destro di 10 spazi, e le pagine di destra abbiano, sempre per le intestazioni e le note a piè di pagina, un margine sinistro di 10 spazi e un margine destro di 5 spazi.

Per disattivare un'intestazione o una nota a piè di pagina dopo che una di queste è stata specificata, usare il codice di formato dell'intestazione o della nota a piè di pagina, seguito da nessun testo. Per esempio:

§hb

oppure

§fb

Altri codici di formato

Numero di pagina iniziale pn<n>

Normalmente, quando si vogliono stampare i numeri di pagina nelle intestazioni o nelle note a piè di pagina, **Write** inizia con il numero di pagina 1. Ma, se si stessero stampando dei capitoli di un libro e se ciascun capitolo fosse un file diverso, non si vorrebbe certo far iniziare ciascun capitolo con il numero di pagina 1. Con pn<n> si può cambiare il numero di pagina iniziale usando la seguente riga di codice di formato:

§pn<n>

Per esempio:

§pn20

comincerebbe a stampare il documento usando 20 come numero della prima pagina, 21 per la seconda pagina, e così via. Si noti che questo NON è lo stesso che il numero della prima pagina (First Page:) della finestra di stampa del documento (Print Document) (pagina 27) che cambia la pagina da cui si comincerà a stampare. Questo codice cambia SOLTANTO i numeri sulle pagine. Cosicché, se si imposta il numero di pagina su 20 e si fissa il numero della First Page su 1, la prima pagina che verrà stampata sarà la prima pagina del documento, ma questa avrà il numero di pagina 20 nell'intestazione o nella nota a piè di pagina. Se si predispone il numero di pagina su 20 e il numero della First Page

su 5, la prima pagina che uscirà dalla stampante sarà la quinta pagina del documento, ma questa avrà il numero di pagina 25 stampato nell'intestazione o nella nota a piè di pagina.

Espulsione della pagina ep

Talvolta si può voler costringere **Write** a iniziare la stampa su una pagina nuova nel mezzo di un documento, anche se la pagina può non essere stata completata. Questo può accadere alla fine di un capitolo o di una sezione, per esempio. Quando si inserire un codice di formato ep, **Write** smetterà di stampare il testo sulla pagina corrente, stamperà una eventuale nota a piè di pagina al fondo del foglio (se ne è stata fissata una), e poi continuerà la stampa del documento dall'inizio della pagina seguente. Il formato è semplice:

§ep

Commenti cm

Se nel documento si vuole inserire un commento che non venga stampato, usare il codice di formato cm. Qualunque testo si possa trovare sulla stessa riga apparirà soltanto sullo schermo, non in stampa. Il formato è:

§cm<testo>

dove <testo> è il testo del proprio commento, qualunque esso possa essere. Si noti che **Write** ignora tutto quello che si trova sulla riga dopo un cm, cosicché questo cm dovrà essere l'ultimo codice di formato di una riga, se si stanno usando più codici separati dai due punti. Meglio ancora: mettere il proprio commento su una riga del tutto separata.

Pausa con commento ps

Se si vuole interrompere la stampa ad un certo punto nel mezzo del documento (per cambiare la margherita di stampa, o i colori del nastro, per esempio), usare il codice di formato ps. Quando **Write** si imbatte in un codice di formato ps in un documento, interrompe la stampa e visualizza l'eventuale commento sullo schermo. Il commento visualizzato sarà qualunque testo si sia battuto sulla stessa riga dopo il ps. Se sulla riga non vi è nient'altro dopo il ps, il messaggio sarà "Resume printing" (riprendere la stampa). Per esempio:

§ps Ora cambiare la margherita di stampa

farebbe fermare **Write** in quel punto durante il processo di stampa e farebbe visualizzare un pannello di richiesta con le parole "A) Ora cambiare la margherita di stampa" e sopra di esso "Click on message or press 'A'" (fare clic sul messaggio o premere 'A'). Per

riprendere la stampa, fare semplicemente clic sul messaggio, o premere il tasto A.

Controllo "vedova" e "orfana" wo

Le 'vedove' e le 'orfane' sono effetti collaterali della divisione di un file di testo in pagine quando questo viene stampato, e sono di solito considerate indesiderabili. Una riga 'vedova' si verifica quando l'ultima riga di un paragrafo di più righe compare isolata all'inizio di una pagina. Una riga 'orfana' è l'opposto: è la prima riga di un paragrafo di più righe, che si è arenata al fondo di una pagina. Siccome è noioso cercare di evitare manualmente le righe vedove e orfane, inserendo dei tagli pagina con il codice di formato 'ep' dopo aver fatto una stampa di prova, **Write** fornisce un modo per individuare ed eliminare automaticamente le righe vedove e quelle orfane. E':

§wo+ per attivare il controllo delle vedove e delle orfane

§wo- per disattivarlo

Codici di escape speciali per la stampante

Se si vogliono inviare degli speciali codici ANSI alla stampante (detti talvolta codici di escape), premere il tasto Escape, poi il codice della stampante e poi ancora il tasto Escape. Quando si preme il tasto di escape, sullo schermo compare una "e" in negativo.

Le sequenze di escape per la stampante vengono mandate "crude", senza che **Write** si renda realmente conto di che cosa esse facciano. Così è necessario rendersi conto che, se si usano queste sequenze di escape, la stampa può non risultare formattata correttamente.

Non tutte le sequenze per stampante funzionano con tutte le stampanti. Alcune delle sequenze, usate con la stampante sbagliata, daranno luogo a stampe illeggibili, ad avanzamenti di moduli nella direzione sbagliata, o addirittura a un blocco della stampante che richiede poi un ripristino della stessa. Per un elenco completo dei codici di escape disponibili per la propria stampante, consultare il manuale della stampante.

Spazi non volatili Ctrl <spazio>

Normalmente, se l'ultima parola di una riga è troppo lunga per rientrare tutta su quella riga, **Write** la porterà nella riga successiva. Vi sono però dei casi in cui non si vuole che certe parole vengano separate. Se, per esempio, si stesse scrivendo un articolo sull'agenzia giornalistica ABC News, si potrebbe volere che

"ABC" non compaia staccato da "News", come invece capita se ABC si trova alla fine di una riga e News all'inizio della riga successiva. Per accertarsi che questo non accada, usare fra le due parole un Ctrl <spazio> (tenere abbassato il tasto Ctrl e premere la barra spaziatrice). Invece dello spazio comparirà un blocco pieno. Ora, anche se **Write** considererà le due parole come se fossero un'unica parola lunga, quando si stampa il documento fra le due parole vi sarà uno spazio normale.

Caratteri speciali

Write funziona con l'intero set di caratteri dell'Amiga, compresi quei caratteri che non sono segnati sulla tastiera. Per produrre questi caratteri speciali, si preme e si tiene abbassato uno dei due tasti Alt, mentre si preme il tasto desiderato. Per esempio, Alt più il tasto e danno luogo al simbolo di copyright (C), Alt più il tasto l danno luogo al simbolo della Lira sterlina (£). Una lista completa dei caratteri speciali si può trovare nel materiale di riferimento dell'Amiga.

Con **Write** si possono anche produrre le lettere accentate. La procedura da seguire per le lettere accentate è leggermente diversa da quella adottata per gli altri caratteri speciali. Per prima cosa si deve premere una combinazione del tasto Alt con il tasto di un accento e poi la vocale che si vuole avere accentata. Per esempio, se si premono contemporaneamente il tasto Alt e il tasto k, sullo schermo non compare niente, ma se poi si preme il tasto e, si vedrà che la e sarà stata visualizzata con il segno diacritico della dieresi (ë) su di essa. I cinque accenti che si possono produrre in questo modo sono:

Alt f	produce un accento acuto sulla vocale seguente
Alt g	produce un accento grave sulla vocale seguente
Alt h	produce una dieresi sulla vocale seguente
Alt j	produce una tilde sulla lettera seguente
Alt k	produce un accento circonflesso sulla vocale seguente

Si noti che, il fatto che si possano vedere i caratteri speciali e gli accenti sullo schermo non significa che la stampante sia in grado di riprodurli. Sarà necessario controllare il manuale della stampante.

Caratteristiche avanzate Find/Replace (cerca/sostituisci)

La funzione di Find/Replace (cerca/sostituisci) (pagina 34), oltre alla ricerca di testi nel proprio documento, può fare ben altro. Si possono anche cercare i codici di formato, i segnali dei paragrafi e i segnali del tasto di escape. Per cercare, o per sostituire questi

caratteri speciali, si deve usare il simbolo dell'accento circonflesso (che si ottiene con Shift 6) seguito da un carattere. Ecco una lista dei codici di ricerca dei caratteri speciali:

^j	Segnale del paragrafo (¶)
^n	Segnale del testo normale
^B	Segnale di grassetto attivato
^b	Segnale di grassetto disattivato
^I	Segnale di corsivo attivato
^i	Segnale di corsivo disattivato
^U	Segnale di sottolineatura attivata
^u	Segnale di sottolineatura disattivata
^e	Segnale di escape (ESC)
^<spazio>	Segnale di spazio non volatile

Se, per esempio, si volesse far passare tutto il documento e mettere in corsivo tutti i casi della parola "Please", si immetterebbe Please nel riquadro Find What: (cerca che cosa?) e ^IPlease^i nel riquadro Replace With: (sostituisci con).

Ulteriori comandi avanzati

Segnatura di posizioni

Durante la revisione del testo è talvolta utile contrassegnare una posizione in modo da potervi tornare più tardi senza dover effettuare una ricerca per tutto il documento. **Write** permette di contrassegnare fino a quattro posizioni usando i tasti funzione da uno a quattro. Per contrassegnare una posizione nel proprio documento, premere semplicemente Shift F1 (il tasto maiuscole e il tasto funzione F1), Shift F2, Shift F3, o Shift F4. Nella barra del titolo si vedrà per un momento il messaggio "Position Stored" (posizione archiviata). Più avanti, quando si vorrà tornare su quella posizione, premere semplicemente il tasto funzione appropriato. Premendo F1 si farà tornare il cursore alla posizione segnata con Shift F1, F2 farà tornare alla posizione di Shift F2, e così via.

Per saltare alla posizione Shift F1, si può usare anche una voce del menu a tendina Cursor (vedere Restore Position a pagina 41), o usare Shift Ctrl C.

Evidenziatura avanzata

Si può usare il mouse per evidenziare sezioni di testo (vedere Evidenziatura del testo a pagina 25), ma si possono anche usare i tasti funzione. Per evidenziare una sezione di testo servendosi dei tasti funzione, portare il cursore all'inizio della sezione che si

vuole segnare e premere Shift F5 (Shift e il tasto funzione F5). Nella barra del titolo si vedrà il messaggio "Start of Highlight Set" (impostato inizio dell'evidenziatura). Portare ora il cursore alla fine della sezione che si vuole evidenziare e premere Shift F6. Si noterà che il testo si evidenzia e che il messaggio "End of Highlight Set" (impostata fine dell'evidenziatura) appare nella barra del titolo.

Il segnale di inizio può essere riusato quante volte si vuole, spostando il cursore e premendo di nuovo Shift F6 per segnare la nuova "fine dell'evidenziatura".

Taglia e Copia avanzati

Quando si usano le funzioni di Cut (taglia) e Copy (copia) (vedere Cut e Copy alle pagine 26 e 27) il testo evidenziato viene memorizzato nella Clipboard. Normalmente, da quest'area viene cancellato qualunque testo precedente quando vengono selezionate queste funzioni. Si può, però, AGGIUNGERE del testo all'area senza cancellare quanto vi si trova memorizzato se non si usano i tasti cursore (i tasti con le frecce). Per esempio, se si evidenzia una parola e si seleziona Cut o Copy, la parola viene memorizzata. Ora, servendosi soltanto del mouse, evidenziare una parola diversa o una diversa sezione di testo e selezionare di nuovo Cut o Copy. Il nuovo testo verrà aggiunto alla fine del testo precedente. Quando si seleziona Paste (incolla) (vedere a pagina 26) tutte e due le sezioni di testo verranno inserite nel documento.

Barra dello stato

Se si preme Shift F9 si vede che la barra del titolo cambia. Invece del nome del documento si vedranno due tipi di informazioni riguardanti il documento. Primo, si vedrà la dimensione del documento in byte. Si possono considerare i byte come il numero di caratteri contenuti nel proprio documento (compresi gli spazi, i segnali di paragrafo e i codici di formato). Secondo, si vedrà un valore che segnala dove si trova il cursore nel documento, come percentuale della dimensione del documento.

Tastierino numerico

Si può usare il tastierino numerico dell'Amiga sia per immettere numeri nel testo, che come mezzo alternativo per spostare il cursore sul documento. Per poter usare il tastierino numerico per il controllo del cursore, premere semplicemente Alt F8. Così facendo si commuta il tastierino numerico fra le funzioni di controllo cursore e immissione di numeri. Quando si preme Alt F8, si vedrà nella barra del titolo il messaggio "Num-lock off" (Bloc Num disattivato). Se si preme di nuovo Alt F8, si otterrà il messaggio

"Num-lock on" (Bloc Num attivato). Quando il blocco dei numeri è attivato (Num-lock on), il tastierino permetterà di immettere numeri nel testo. Quando il blocco dei numeri è disattivato (Num-lock off), si potrà usare il tastierino numerico per lo spostamento del cursore.

PAINT

APPETIZER

Una grafica fantastica: ecco una delle ragioni per acquistare l'Amiga, innanzitutto. L'**Amiga Appetizer** fornisce un modo facile, ma potente, di buttarsi subito nella mischia e cominciare a creare i propri disegni sull'Amiga. Semplice da imparare, **Paint** permette di "dipingere" delle figure con un dettaglio eccezionale e con colori sorprendenti usando il mouse Amiga.

Per cominciare

Per iniziare, portare il puntatore sull'icona **Paint** e fare un doppio clic con il pulsante sinistro del mouse. Nel giro di pochi secondi comparirà la schermata di **Paint**. **Paint** è formato da quattro elementi. Due di questi sono immediatamente visibili, la finestra Strumento (Tool) e la finestra Colore (Color), gli altri due sono nascosti alla vista. Sono il menu Project (progetto) e la finestra Palette (tavolozza).

Lungo il fianco dello schermo vi è una finestra piuttosto stretta che indica una selezione degli 'strumenti' che si possono usare. Questa è la finestra Strumento. Può essere spostata da un punto all'altro dell'area di lavoro per mezzo della barra di trascinamento, e può venire nascosta con il pulsante Close (chiudi).

Nell'angolo in fondo allo schermo vi è una finestra con una barra di colore pieno e 16 riquadri colorati. Questa è la finestra Colore, dove si selezionano e si modificano i colori che si useranno. La finestra Colore può essere spostata e nascosta allo stesso modo della finestra Strumento.

Usare la finestra Colore per aprire la finestra Palette (tavolozza). Servendosi della finestra Palette, si possono cambiare i 16 colori che si useranno. La finestra Palette viene attivata quando si porta il puntatore sulla barra di colore pieno in cima alla finestra Colore (è nera quando si avvia Paint per la prima volta) e si fa clic con il pulsante sinistro del mouse.

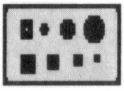
Vi è un'altra lista di opzioni. Chiamata menu Project, questa include opzioni per salvare e caricare figure sul disco, per far ricomparire le finestre Strumento (Tool) e Colore (Color) quando queste sono nascoste, e per uscire dal programma Paint.

Queste sono le quattro sezioni del programma Paint. Vediamole ora in dettaglio una per una.

La finestra Tool (strumento)

Tutti gli strumenti necessari per dipingere e per scrivere sullo schermo sono visualizzati in questa finestra verticale.

Pennelli incorporati



Vi sono 8 pennelli incorporati: quattro pennelli tondi, a cominciare da un pennello tondo a punta molto fine (un piccolo cerchio) per il lavoro di dettaglio, e quattro pennelli quadrati, dal grosso al piccolo. Quando il programma **Paint** viene caricato, viene automaticamente selezionato il pennello tondo più piccolo. Per cambiare il pennello, portare il puntatore sul nuovo pennello e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Dopo aver scelto un pennello, portare il puntatore di nuovo sull'area principale di disegno. Il nuovo pennello può essere visto al centro del reticolo a croce che forma il puntatore. Per iniziare a disegnare, premere e tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse, mentre si sposta il puntatore sullo schermo.

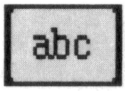
Lo strumento Disegno a mano libera

Questa icona ha due metà. Quando si fa clic nella metà superiore, viene selezionato il modo disegno a mano libera con linea a punti. Quando si traccia il disegno in questo modo, il pennello lascia una traccia di punti lungo lo schermo, piuttosto che una linea intera, ininterrotta. Più si va in fretta, più separati fra loro saranno i punti. Fare clic sulla parte inferiore dell'icona per selezionare il modo disegno a mano libera con linea continua. Linea continua significa che non vi saranno interruzioni nelle linee che si tracciano. Se si va troppo in fretta, il programma può richiedere un po' di tempo in più per riuscire a seguire il puntatore: in questo caso, rallentare un po'.

Il modo testo

Quando si fa clic su questa icona, compare un riquadro con uno

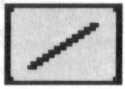
spazio in cui si possono battere, servendosi della tastiera dell'Amiga, fino a 64 caratteri. Se si fanno degli errori di battuta, servirsi dei tasti cursore per spostarsi avanti e indietro nell'area del testo, e i tasti Backspace (←) e Delete per cancellare gli errori. Quando si è finito di battere, portare il puntatore sul rettangolo OK e fare clic. Il pennello sarà ora formato da quanto si è battuto. Se si cambia idea mentre si sta battendo, portare il puntatore sul riquadro Cancel (annulla) e fare clic. Una volta che si è definito il testo, questo può essere spostato ovunque sullo schermo. Fare una volta clic con il pulsante sinistro del mouse per imprimere il testo sul canovaccio del computer. Si può dipingere con le parole, così come si farebbe con qualunque altro pennello. (Si possono anche provare diversi tipi di caratteri usando l'opzione Change Text Font (cambia tipo di carattere per il testo) nel menu Project, descritto più avanti).



Si noti che, indipendentemente dal tipo di carattere selezionato, nel riquadro di immissione del testo verrà usato il tipo di carattere standard e questo cambierà quando si seleziona OK.

Il modo linea diritta

Usare questo modo per tracciare delle linee perfettamente diritte. Fare clic sull'icona della linea diritta. Poi spostare il pennello dove si vuole che la linea abbia inizio. Premere e tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse. Poi spostare il pennello dove si vuole che la linea finisca e rilasciare il pulsante. Mentre si sposta il mouse si vedrà come si presenta la linea, ma questa verrà tracciata solo quando si rilascia il pulsante.

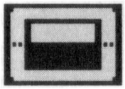


Lo strumento Pistola a spruzzo

Selezionare questo strumento per dipingere con un effetto "a spruzzo". Premere e tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse nell'area di disegno e, qualunque sia il pennello che si è selezionato, questo verrà spruzzato sullo schermo, come tante gocce di vernice. Più a lungo si tiene premuto il pulsante senza spostare il mouse, più spesso sarà il risultato. Si può, naturalmente, spostare il mouse mentre si spruzza, in modo da creare degli effetti interessanti, o per miscelare e armonizzare aree di colori diversi. Mentre lo strumento Pistola a spruzzo è selezionato, la dimensione dello spruzzo si può modificare premendo i tasti + e -. Vi sono 6 dimensioni dello spruzzo.

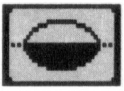
Lo strumento Riquadro

Questa icona Riquadro è divisa in una metà superiore e una metà inferiore. La metà superiore è usata per tracciare dei riquadri delineati, o vuoti, mentre la metà inferiore viene usata per



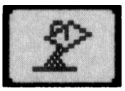
disegnare riquadri che risultano riempiti con il colore attualmente selezionato. Dopo aver selezionato la metà superiore o la metà inferiore dell'icona, portare il pennello dove si vuole iniziare uno degli angoli del riquadro. Premere e tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse e spostare il mouse fino a che il riquadro non abbia raggiunto la dimensione e la forma volute; poi rilasciare il pulsante. Spostarsi a destra o a sinistra per rendere il riquadro più largo o più stretto, spostarsi in alto o in basso per rendere il riquadro più alto o più basso. Mentre si sposta il mouse, si vedrà come il riquadro si presenta, ma questo verrà tracciato soltanto quando si rilascia il pulsante.

Lo strumento Cerchio



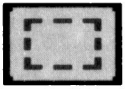
A somiglianza dello strumento Riquadro, lo strumento Cerchio permette di creare dei cerchi pieni o vuoti. Selezionare la metà superiore dell'icona per ottenere cerchi vuoti, o la metà inferiore per ottenere cerchi pieni. Portare il pennello dove si vuole che si trovi il centro del cerchio, premere e tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse, spostare il mouse fino a che il cerchio non abbia la dimensione e la forma volute, poi rilasciare il pulsante per tracciare il cerchio. Tirando il cerchio orizzontalmente o verticalmente, si possono creare delle ellissi. Anche in questo caso, mentre si sposta il mouse si vedranno i contorni del cerchio, ma questo non verrà disegnato fino a che non si rilasci il pulsante.

Lo strumento Riempi



Ecco un modo facile per colorare senza ritoccare le linee. Selezionare questo strumento, portare il puntatore su un'area racchiusa, e fare una volta clic con il pulsante sinistro del mouse. L'area verrà riempita con il colore attualmente selezionato. Se l'area che si vuole riempire non è completamente racchiusa, la pittura può uscire fuori e spargersi su altre aree dello schermo. Se succede questo, fare clic sullo strumento Disfa (Undo) (vedere sotto), tornare indietro a chiudere gli eventuali buchi, e poi riprovare. Lo strumento Riempi è anche utile per creare un nuovo colore di sfondo per lo schermo.

Lo strumento Crea pennello

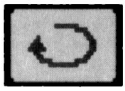


Questo strumento permette di prendere un'area del proprio disegno e trasformarla in un pennello personalizzato. Fare una volta clic sull'icona dello strumento Crea pennello: questo funzionerà in modo simile allo strumento Riquadro. Portare il puntatore su uno degli angoli dell'area che si vuole trasformare in un pennello personalizzato, premere e tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse, spostare il mouse fino a che il riquadro non abbia circondato l'oggetto e poi rilasciare il pulsante: un nuovo pennello sarà stato

così creato. Si possono ora tracciare linee, pitturare a spruzzo, tracciare riquadri, cerchi, o usare il nuovo pennello come un timbro di gomma per fare delle copie di oggetti.

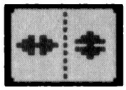
Se l'oggetto che si vuole prendere ha una forma irregolare ed è incuneato fra altri oggetti, fare due volte clic sullo strumento Crea pennello. Lo strumento cambierà forma, da un quadrato perfetto a un quadrato con uno dei lati spinto in dentro. Portare ora il puntatore su uno degli angoli dell'oggetto che si vuole prendere e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Ora, come si sposta il mouse, una linea segue il puntatore. Fare di nuovo clic con il pulsante sinistro del mouse e spostare il puntatore. Ora si vedrà un triangolo "ad elastico" in cui il puntatore diventa il terzo punto. Ogni volta che si fa clic con il pulsante sinistro del mouse, viene aggiunto un altro angolo all'elastico. Con attenti spostamenti e clic del mouse, si dovrebbe essere in grado di delineare il proprio pennello personalizzato, qualunque sia la sua forma. Quando l'oggetto è tutto circondato, fare un doppio clic con il pulsante sinistro del mouse. Si deve notare che i pennelli grandi o le forme molto dettagliate consumano grandi quantità di memoria. Se l'Amiga non ha abbastanza memoria, compare un messaggio che avverte che non vi è memoria sufficiente. Per risolvere il problema esistono vari metodi. Per prima cosa si deve cercare di creare un pennello più piccolo oppure, se si sta usando lo strumento pennello con forma irregolare, cercare di usare invece il pennello regolare quadrato. Se le limitazioni di memoria non permettono di creare il pennello desiderato, provare a prendere metà oggetto per volta.

Lo strumento Ruota pennello



Quando si inizia, questa icona sarà leggermente ombreggiata. Non potrà essere usata finché non si sia creato un pennello personalizzato. Questo strumento permette di ruotare un pennello (o un testo) con qualunque angolo attorno a un punto centrale. Fare clic sullo strumento Ruota pennello e riportarsi sull'area di disegno. Quando si preme e si tiene abbassato il pulsante sinistro del mouse, apparirà il contorno di un riquadro, approssimativamente con la dimensione e la forma del pennello o testo. Continuare a tenere abbassato il pulsante e spostare il mouse: si vedrà che il riquadro gira. Quando si rilascia il pulsante, il pennello verrà ridisegnato con la nuova rotazione. Nota: questo processo può richiedere alcuni secondi di tempo.

Lo strumento Capovolgi pennello



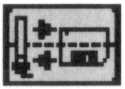
Praticamente due strumenti in uno, lo strumento Capovolgi pennello permette di creare un'immagine speculare di un pennello scambiando la sinistra con la destra (e viceversa) o il sotto con il sopra. Anche in questo caso, fino a che non si sia creato un pennello personalizzato o

non si stia usando del testo, questa opzione non sarà disponibile all'uso. Fare una volta clic sul lato sinistro dello strumento e il pennello sarà automaticamente capovolto da sinistra a destra. Fare clic sul lato destro dell'icona per far capovolgere il pennello dall'alto al basso.

Lo strumento Dimensiona pennello

Questo strumento permette di cambiare le dimensioni e la forma di un pennello. Fino a quando non si sia creato un pennello personalizzato o non si stia usando del testo, questa opzione sarà ombreggiata. Fare una volta clic su di essa e poi portarsi sull'area di disegno. Come per lo strumento Ruota pennello, premere e tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse. Apparirà il contorno di un riquadro, approssimativamente con la dimensione e la forma del pennello o testo. Quando si sposta il mouse, si vedrà che la forma e la dimensione del riquadro cambieranno. Quando si rilascia il pulsante, il pennello verrà ridisegnato con questa nuova forma.

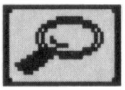
Strumento Salva/carica pennello



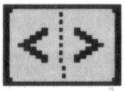
Questa icona è formata da una metà superiore e una metà inferiore. Se si sta attualmente disegnando con un pennello personalizzato e lo si vuole archiviare su disco, fare clic sulla parte superiore dello strumento.

Per caricare un pennello salvato in precedenza, fare clic sulla parte inferiore dello strumento. Dopo aver selezionato il file dal pannello di richiesta dei file (File Requester), comparirà un pannello di richiesta in cui si chiederà se si vogliono usare i colori del pennello. Se si è salvato un pennello da un disegno e lo si vuole caricare in un altro, può accadere che le tavolozze dei colori dei due disegni risultino diverse. Per usare la tavolozza del disegno da cui il pennello è stato originariamente ritagliato, scegliere OK nel pannello di richiesta; altrimenti scegliere Cancel (annulla).

Lo strumento Ingrandisci

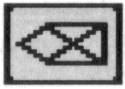


E' uno strumento molto utile per lavorare nei particolari. Questo strumento ingrandisce una parte dello schermo per permettere di apportare ritocchi e modifiche dei dettagli. Fare una volta clic sullo strumento e poi spostarsi sull'area di disegno. Come puntatore si avrà un "riquadro di ingrandimento". Si può cambiare la dimensione di questo riquadro servendosi dello strumento Zoom: fare clic sul lato sinistro per ingrandirlo, sul lato destro per rimpicciolirlo. Portare il riquadro sull'area che si vuole ingrandire e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Lo schermo in pochi secondi cambierà, offrendo una visione ingrandita dell'area che si è delineata con il riquadro. Nella parte inferiore dello schermo vi è una finestra che mostra una



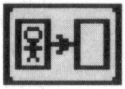
parte della figura non ingrandita, corrispondente all'area ingrandita. Se ci si vuole spostare su un'altra area dello schermo, fare clic sull'immagine non ingrandita e trascinarla, in modo da cambiare la parte attualmente osservata del disegno. Quando si rilascia il pulsante, lo schermo viene ridisegnato e la nuova area ingrandita. Nella parte ingrandita dello schermo si può modificare l'immagine e lavorare sui minimi dettagli. Quando si è finito di lavorare sulla veduta ingrandita, fare di nuovo clic sullo strumento Ingrandisci, e lo schermo tornerà normale.

Lo strumento Disfa



Questo può forse essere lo strumento più prezioso che si ha a disposizione. Permette di tornare indietro di un passo e cancellare l'ultima operazione che si è eseguita. Fare una volta clic sullo strumento e lo schermo tornerà come si trovava prima che si facesse l'errore. Bisogna però sapere che questo strumento sarà in grado di disfare soltanto l'ultima cosa che si è fatta. Così, se si commette un errore nel proprio disegno, bisogna fare subito clic sullo strumento Disfa. Nota: Disfa non funziona quando l'immagine è ingrandita.

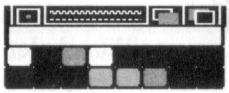
Lo strumento Cancella schermo



Fare una volta clic su questo strumento per cancellare tutto il disegno ed essere pronti a ricominciare da capo. Se però ci si rende conto che cancellare tutto quanto non è stata una buona idea, fare immediatamente clic sullo strumento Disfa.

Il modo migliore per imparare a usare ognuna di queste caratteristiche è quella di fare delle prove. Salvare spesso il proprio disegno: se si fa un errore, lo si può sempre ricaricare.

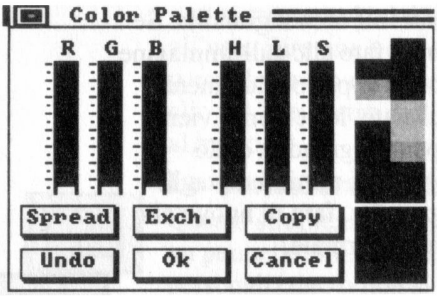
La finestra Color (colore)



La finestra Color viene usata per selezionare i colori con cui si disegna. Al fondo della finestra Color si vedranno 16 riquadri colorati. Per sceglierne uno, si deve semplicemente puntare sul colore e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. La barra colorata che si trova nella parte superiore della finestra Color cambierà per indicare quale colore è attivato. La finestra Color può essere spostata da una parte all'altra dello schermo, se per caso sta bloccando una parte del disegno su cui si vuole lavorare. Per nascondere temporaneamente la finestra Color, fare clic sul pulsante Close (chiudi). Per riattivare la finestra Color quando questa è nascosta, usare l'opzione Show Color Window (mostra la finestra Colore) nel menu Project.

La finestra Palette (tavolozza)

L'Amiga ha 4096 colori diversi e **Paint** permette di usarli tutti, 16 per volta. Fare clic sulla barra colorata che si trova nella parte superiore della finestra Color per far comparire la finestra Palette (tavolozza). Nella finestra Palette vi sono 16 colori allineati sul bordo destro, sei barre



verticali nel centro, segnate "R,G,B" e "H,L,S", sei riquadri sul fondo, segnati "Spread, Exch., Copy" e "Undo, OK, Cancel", e infine sul fondo a destra un riquadro che indica il colore attualmente scelto.

Partendo dalla sinistra, le prime tre barre verticali, chiamate cursori, sono denotate da "R, G, B" e permettono di regolare il contenuto di rosso (R = Red), verde (G = Green) e blu (B = Blue) del colore attualmente selezionato. Per esempio il nero (il colore predefinito quando si avvia **Paint**) avrebbe gli indicatori R, G e B posti sul fondo, mentre il blu avrebbe l'indicatore B (blu) in cima e gli indicatori R (rosso) e G (verde) al fondo del cursore.

Per cambiare il contenuto di rosso, verde e blu di un colore, puntare l'indicatore di uno dei cursori, premere e tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse e spostare il mouse in su e in giù. Si vedrà che il riquadro del colore, situato nella parte inferiore destra della finestra, (e tutto quello che nel proprio disegno è stato colorato con quel colore) cambia colore mentre si fa scorrere l'indicatore in su e in giù. Se il risultato non è di proprio gradimento, fare clic sul riquadro Undo (disfa) nella parte inferiore sinistra dello schermo.

I seguenti tre cursori , segnati "H, L, S", permettono di regolare la tinta (H = Hue), la luminosità (L = Luminosity) e la saturazione (S = Saturation) del colore. La tinta di un colore si riferisce alla sua posizione nello spettro. Lo spettro offerto in **Paint** varia dal rosso al blu. Le sfumature intermedie sono organizzate con lo stesso ordine delle bande di colore presenti nell'arcobaleno. La luminosità si riferisce alla quantità di luce presente in un colore. Quando il cursore si trova tutto in su, la luce sarà molto luminosa, quando si trova tutto in giù, la luce sarà molto scura. La saturazione si riferisce alla quantità di colore puro. Per esempio, una tinta rossa completamente satura si presenta molto brillante e vivace; questa può essere resa meno vivace e più scura diminuendo la saturazione.

Il riquadro segnato con Spread (diffondi) nella parte inferiore sinistra della finestra Palette permette di creare una serie di sfumature fra due colori. Per esempio, per usare varie sfumature di marrone, fare clic sul riquadro con il colore marrone più scuro nella parte superiore destra della finestra, poi fare clic su Spread e quindi fare clic sul colore bianco al fondo della riga. Il programma farà cambiare tutti i colori che si trovano fra questi due colori, trasformandoli in diverse sfumature di marrone. Se si fosse eseguita la stessa operazione fra il nero e il bianco, si sarebbe ottenuta una selezione di grigi.

Exch. (scambia) è usato per scambiare due colori. Ciò facilita lo spostamento dei colori sulla tavolozza. Fare clic su un colore, poi sul riquadro Exch. e poi fare clic sul colore con cui si vuole scambiare posto. Questo può essere utile

quando, per esempio, si vuole una serie di sfumature di verde, ma si vogliono ancora mantenere alcuni blu, rossi e marrone. Portare tutti i colori che si vogliono mantenere su un lato. Mettere il verde chiaro e il verde scuro rispettivamente in cima e al fondo dell'altra riga. Poi fare uno Spread fra questi due verdi.

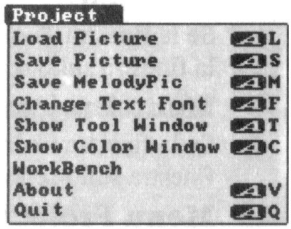
Copy è un altro strumento che può essere usato per spostare i colori nelle due righe. Fare clic sul colore che si vuole duplicare, poi fare clic sul riquadro Copy e quindi fare clic sul punto in cui si vuole avere una copia del colore. Fare attenzione a non cancellare un colore che si può voler usare in seguito.

Undo (disfa) nella finestra Palette assomiglia, come funzione, al Disfa della finestra Tools (strumenti). Permette di tornare indietro di un passo. Se per errore si è appena copiato il rosso su una bella sfumatura di blu, fare clic sul riquadro Undo per correggere l'errore.

Se tutti i colori sono infine come li si vuole e se si è pronti per tornare al disegno, usare la casella OK. La finestra Palette scomparirà e i nuovi colori saranno pronti per essere usati.

Il riquadro Cancel (annulla) è simile allo strumento Undo (disfa). Se si cambia idea circa la modifica che si è apportata alla tavolozza, permette di tornare ai colori originali. **Paint** dimenticherà tutti i cambiamenti di colore che si sono fatti e la finestra Palette verrà chiusa.

Il menu Project



Menu Project: Load Picture (carica figura)

Questa voce permette di portare sullo schermo una figura che sia stata in precedenza salvata su disco. Si apre un pannello di richiesta dei file che mostra tutto quello che è archiviato sull'unità a dischi predefinita. (L'unità a dischi predefinita è quella da cui si è avviato il programma **Paint**). Non tutti i file elencati nella lista sono dei file di figura, ma solo una figura può essere caricata. Le figure hanno spesso nomi che terminano con le lettere ".PIC" (per Picture, figura), come per esempio "Torta_di_mele.PIC". Se si ha più di un'unità a dischi, si possono scegliere figure dall'una o dall'altra delle unità facendo clic sul riquadro appropriato.

Se si cambia idea e si decide di non caricare la figura, fare clic sul riquadro Cancel (annulla) per tornare a **Paint**.

Menu Project: Save Picture (salva figura)

Questa voce del menu salva sul disco la figura corrente. Quando si seleziona questa voce, compare un pannello di richiesta dei file, simile a quello di Load Picture. E' consigliabile dare alla propria figura un nome che termini con ".PIC", come "Torta.PIC", per esempio. Questo aiuta a distinguere le figure dagli altri tipi di file, quando si rivedrà il contenuto dei dischi in seguito.

Menu Project: Save MelodyPic (salva figura con melodia)

Questa voce di menu combina una figura preparata con **Paint** con un brano

musicale preparato con **Music** in una figura con musica. Per prima cosa si seleziona il brano musicale che si vuole unire alla figura corrente. Poi si seleziona il nome sotto il quale si vuole salvare il file MelodyPic. Ora, quando si farà un doppio clic sull'icona della figura dalla schermata di Workbench, la figura verrà visualizzata e la musica selezionata sarà eseguita.

Menu Project: Change Text Font (cambia tipo di carattere di testo)

Questa voce permette di cambiare il tipo di carattere per il testo usato nei propri disegni. Selezionare questa voce per far visualizzare una lista dei caratteri attualmente disponibili. La maggior parte dei tipi di carattere avranno più di una voce nella lista, con dei numeri dopo la voce. Questi numeri si riferiscono alle varie dimensioni in cui un certo carattere è disponibile. Selezionare un tipo di carattere e una dimensione (corpo), e poi fare clic sul pulsante OK. Il pulsante Cancel (annulla) fa chiudere il pannello di richiesta senza cambiare il tipo di carattere corrente. Qualunque testo verrà in seguito aggiunto alla figura servendosi dello strumento Modo testo, sarà visualizzato nel nuovo carattere. Questo non farà cambiare il testo che sia già stato posto sullo schermo.

Menu Project: Show Tool Window (mostra finestra strumenti)

Se la finestra Tool (strumento) è stata chiusa, usare questa opzione per riaprire la finestra sullo schermo.

Menu Project: Show Color Window

Se la finestra Color (colore) è stata chiusa, usare questa opzione per riaprire la finestra sullo schermo.

Menu Project: Workbench

Usare questa opzione se si ricevono in continuazione messaggi di "not enough memory" (non abbastanza memoria). **Paint** cercherà di chiudere Workbench e di usare la memoria che così diventa disponibile. Questa voce del menu funziona solo se **Paint** è stato avviato da Workbench. Quando si uscirà da **Paint**, Workbench verrà riaperto automaticamente. Se si hanno solo 512K di memoria, Workbench viene chiuso automaticamente.

Menu Project: About (a proposito di)

Questa opzione del menu visualizza la versione corrente di **Paint**.

Menu Project: Quit (abbandona)

Quando tutto è stato detto e fatto, quando l'ultima goccia di colore è stata usata, quando si è firmato con il proprio nome il capolavoro e si sono salvati per i posteri i risultati della propria creatività, a questo punto selezionare la voce Quit (abbandona) del menu per tornare a Workbench. Se non si sarà ancora salvata la versione corrente del disegno, comparirà un messaggio di avvertimento che darà un'ultima possibilità di archiviare la figura.

MUSIC

APPETIZER

La musica è ovunque. Quando ci alziamo la mattina, quando lavoriamo, quando prendiamo l'ascensore. La musica fa parte della nostra vita. Alcuni di noi sono così fortunati e si sono impegnati così a fondo da riuscire ad imparare a suonare uno strumento. Alcuni di noi, molto pochi, compongono la propria musica per il piacere di altre persone, o semplicemente per il proprio piacere. Con **Music** si può usare l'Amiga per creare, suonare e modificare la musica con pochissime conoscenze musicali.

Per cominciare

Si noti che questa sezione del manuale non si propone di insegnare tutto quel che c'è da sapere sulla teoria musicale, la composizione, la notazione musicale e non va al di là dei rudimenti essenziali che saranno necessari per cominciare a usare **Music**. Se si vuole imparare di più sulla musica, si potranno trovare molti libri ben scritti che saranno di aiuto. Anche se non si è in grado di distinguere una nota da uno scarabocchio e se si riesce appena a canticchiare un motivo, ci si potrà comunque divertire con **Music**. Se non si capisce qualche termine o qualche idea, non è il caso di preoccuparsi. Basta andare avanti, provare e riprovare e ricordarsi che l'Amiga ha una pazienza infinita. Se vi piaceranno le canzoni che riuscirete a creare, questo sarà più che sufficiente.

Per avviare **Music**, fare un doppio clic sull'icona **Music** e,dopo pochi istanti, si vedrà la schermata principale. Daremo un rapido sguardo a ciascun elemento e quindi descriveremo ciascuna parte in maggiore dettaglio.

Nella parte alta della schermata di **Music** si trova la barra del titolo. All'estrema destra si vedranno i pulsanti retro e i pulsanti fronte comuni alla maggior parte dei programmi Amiga (se non si ha familiarità con i pulsanti, consultare i manuali dell'Amiga). Se si preme e si tiene abbassato il pulsante destro del mouse, si vedrà che vi sono tre menu a tendina: il menu Project (progetto) con le opzioni per salvare, caricare e cancellare canzoni, il menu Edit (modifica) con le opzioni per modificare le canzoni, e il menu Song (canzone) con le opzioni per cambiare le indicazioni della chiave e del tempo.

Subito sotto la barra del titolo si vedrà un rigo musicale vuoto, completo delle chiavi di violino e di basso. Questo è il luogo in cui vengono visualizzate le note delle canzoni. Questo è anche il posto in cui si immettono direttamente le note in una canzone e in cui si modificano le note.

Subito sotto il rigo musicale si trova una barra nera a cursore, che si estende da una parte all'altra dello schermo e che ha delle frecce a entrambe le estremità. Questo è il cursore delle battute e viene usato per spostarsi nella canzone, una battuta per volta, o saltando da una parte all'altra. La barra rettangolare del cursore diminuisce come dimensioni man mano che la lunghezza della musica aumenta. Se si trascina questa barra verso sinistra, vengono visualizzate le battute che precedono quelle visualizzate sullo schermo, mentre se la si trascina verso destra, vengono visualizzate le battute che seguono. Se si fa clic sulle frecce, vengono visualizzate le battute che si trovano immediatamente prima o dopo quelle visualizzate.

Al di sotto del cursore delle battute, a partire dalla sinistra, troviamo due file di 18 riquadri. La fila superiore ha delle figure di note, quella inferiore delle figure di pause, un bemolle, un diesis e il simbolo della terzina. Questi sono gli oggetti che si useranno per comporre le proprie canzoni. Si può selezionare una sola nota o pausa per volta, mentre il bemolle, il diesis e la terzina si possono selezionare in unione con una nota o pausa per modificarla. Sia che si immettano delle note con il mouse, con la tastiera del computer o dalla tastiera sullo schermo, il tipo di note che compariranno sul rigo musicale sarà determinato dal valore di nota evidenziato, visualizzato in quest'area.

Accanto a questi 18 riquadri, troviamo altri sei riquadri con i disegni di una freccia, di una piccola tastiera, altre note, una X, un paio di note legate e una tromba. Ciascuno di questi riquadri viene usato per cambiare il tipo di azione che si vuole fare mentre si stanno creando canzoni. Questi vengono chiamati strumenti di azione.

- All'estrema destra si vedranno tre "manopole" denominate "Volume", "Tempo" e "Tuning" (accordatura).
- Le quattro barre orizzontali che seguono, indicate dalle scritte "Instrument-1" (strumento musicale 1), "Instrument-2", "Instrument-3"

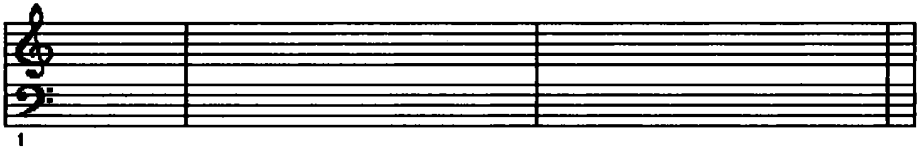
e "Instrument-4" vengono usate nel selezionare le voci per la creazione e l'esecuzione delle canzoni. **Music** permette di creare e di eseguire canzoni con un massimo di quattro voci diverse simultanee.

- Al fondo dello schermo si vedrà quella che sembra una tastiera di pianoforte con 48 tasti (28 tasti bianchi e 20 neri). Si possono suonare canzoni puntando sui tasti e facendo clic con il pulsante sinistro del mouse. Si può perfino immettere musica sul rigo musicale servendosi di questa tastiera.
- E infine, proprio alla destra di questa tastiera sullo schermo si trovano tre riquadri con le icone che rappresentano ESECUZIONE, INTERRUZIONE e CONTINUA. Questi sono gli strumenti che servono per eseguire le canzoni visualizzate sul rigo musicale.

Dopo questa breve panoramica dello schermo di **Music**, vediamo da vicino come ciascuno di questi elementi viene usato.

Il rigo musicale

Se si ha familiarità con la notazione musicale, allora già si conosce che cosa è il rigo musicale. Con poche eccezioni, il rigo musicale qui si comporta come ci si può aspettare di norma. Tutte le note, i diesis, i bemolli e le pause della propria canzone vengono visualizzati sul rigo musicale come uno spartito musicale standard.



Il rigo musicale è diviso in due parti. Il gruppo superiore di cinque righe che si stendono per la larghezza dello schermo viene chiamato Chiave di violino, mentre il gruppo inferiore viene detto Chiave di basso. Più si mette in alto una nota sul rigo, più questa suonerà acuta.

Si noterà che sotto la chiave di basso vi è un numero. Questo è il numero della prima battuta attualmente visualizzata sul rigo musicale. Le canzoni di solito sono formate da un gran numero di battute. Quando, scrivendo, uno riempie lo schermo, lo spartito va avanti e il numero cambia.

Si possono immettere le note sul rigo musicale in quattro modi diversi. Primo, le si può mettere una per volta servendosi del mouse. Ciò facilita il compito di trascrivere fogli di musica direttamente in **Music**. Secondo, si può usare la tastiera del pianoforte al fondo dello schermo. Quando si fa clic su un tasto, la nota può essere automaticamente aggiunta allo spartito. Terzo, si può usare la tastiera dell'Amiga come se fosse la tastiera di un pianoforte e far aggiungere automaticamente le note allo spartito (Nota: per fare questo si deve attivare lo strumento Tastiera).

Infine, si può caricare dal disco una canzone esistente e questa sarà visualizzata sul rigo musicale.

Mentre si creano canzoni, si sarà in grado di lavorare su uno strumento o voce per volta sul rigo musicale. Quando uno strumento viene selezionato, le note di questo strumento vengono visualizzate in nero, mentre quelle degli altri strumenti sono visualizzate sullo sfondo in blu chiaro, ma quando tutte le voci vengono attivare contemporaneamente, si vedranno tutte le note di tutti gli strumenti. In questo modo, ciascuno strumento ha il proprio colore, il che rende più facile vedere che cosa sta accadendo.

Se non si conosce assolutamente nulla sulla notazione musicale standard, non è il caso di preoccuparsi. **Music** permetterà di creare canzoni "a orecchio", provando nuove tecniche, con la possibilità di correggere gli errori. Non c'è da stupirsi se, dopo aver lavorato con **Music**, troveremo che la nostra conoscenza della notazione musicale e concetti come armonia e ritmo ci saranno diventati parecchio più chiari.

Le note

La fila superiore di nove riquadri mostra le note che sono disponibili in **Music**. Da sinistra a destra sono: Nota intera (semibreve), nota da 1/2 col punto (minima puntata), nota da 1/2 (minima), nota da 1/4 col punto (semiminima puntata), nota da 1/4 (semiminima), nota da 1/8 col punto (croma puntata), nota da 1/8 (croma), nota da 1/16 (semicroma), nota da 1/32 (biscroma). Per chi non sa nulla di musica, diremo che queste servono per suonare note di diversa durata. Una nota intera (semibreve) suonerà per la lunghezza rappresentata da una battuta nello spartito. Una nota intera suonerà per il doppio del tempo rispetto a una nota da 1/2 (minima), e una nota da 1/2 suonerà per il doppio del tempo di una nota da 1/4 (semiminima), e così via. Una nota puntata suona per una volta e mezzo la durata di una nota regolare. Si sceglie la lunghezza della nota che si vuole suonare puntando sulla nota e facendo una volta clic con il pulsante sinistro del mouse. La nota verrà così evidenziata. Tutte le note immesse da quel momento in poi, sia che vengano poste direttamente sul rigo musicale, sia che vengano suonate sulle tastiere (quella a schermo o quella dell'Amiga), avranno quella durata fino a che non si scelga un altro tipo di nota.

Per vedere rapidamente come questo funziona, portare il puntatore sul riquadro dello strumento musicale numero 1 (Instrument-1), che si trova sotto, e fare una volta clic con il pulsante sinistro del mouse (parleremo dettagliatamente dei riquadri degli strumenti fra poco). Il

riquadro dello strumento dovrebbe ora essere evidenziato.

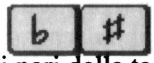
Portare ora il puntatore su una delle note (la nota intera va bene, tanto per cominciare) e fare una volta clic con il pulsante sinistro del mouse. Il pulsante della nota intera dovrebbe risultare evidenziato. Portare ora il puntatore sul rigo musicale (puntare verso il centro dello schermo) e fare di nuovo clic con il pulsante sinistro del mouse. Una copia della nota viene aggiunta al rigo musicale. Se si sposta il puntatore in su o in giù, e si fa di nuovo clic con il pulsante del mouse, una nota diversa ma della stessa durata verrà suonata e verrà aggiunta sul rigo accanto alla prima. Si scelga ora la nota da 1/4 (semiminima) e si aggiungano altre note al rigo musicale.

Pause

Subito sotto i pulsanti delle nove note, si trovano altri nove pulsanti. Da sinistra a destra sono: pausa intera, pausa da 1/2, pausa da 1/4, pausa da 1/8, pausa da 1/16, pausa da 1/32, bemolle, diesis e terzina. Vengono attivati allo stesso modo in cui si attivano le note: basta puntare e fare una volta clic con il pulsante sinistro del mouse.

Una pausa è, nella canzone, un momento di attesa in cui non vengono suonate delle note. Una pausa ha la stessa durata di una nota dello stesso tipo (una pausa da 1/4 dura esattamente quanto dura una nota da 1/4). Si mette sul rigo musicale allo stesso modo in cui si mettono le note. Si fa clic sulla pausa, si porta il puntatore sul rigo musicale e si fa di nuovo clic con il pulsante sinistro del mouse. La pausa verrà posta dove si desidera. Se si sta creando una canzone con le tastiere (quella a schermo o quella dell'Amiga), si possono mettere pause sul rigo musicale premendo la barra spaziatrice. La lunghezza della pausa inserita sarà dettata dalla nota selezionata, anche se quanto è stato selezionato non è una pausa. Per esempio, se si stanno immettendo note da 1/8, quando si preme la barra spaziatrice, verrà inserita una pausa da 1/8.

Bemolli e diesis



I bemolli e i diesis sono i tasti neri della tastiera del pianoforte. Si può suonare una canzone servendosi dei soli tasti bianchi del pianoforte. Di tanto in tanto si può voler suonare una nota che capiti all'incirca fra due note bianche. Se la nota nera si trova a metà strada fra La (A) e Si (B), la si potrà chiamare sia La diesis (A sharp) (un mezzo passo in su a partire dal tasto bianco La), che Si bemolle (B flat) (un mezzo passo in giù a partire dal tasto bianco Si).

Selezionare semplicemente una nota e poi puntare al diesis o al bemolle e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. La nota e il modificatore (accidente, diesis o bemolle) saranno entrambi evidenziati. Quando si mette la nota sul rigo, il tono desiderato verrà suonato e apparirà sul rigo musicale con l'appropriato modificatore.

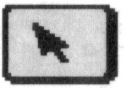
Terzine

Una terzina permette di suonare tre note nel tempo che sarebbe normalmente impiegato a suonarne due. Se la canzone segue un ritmo tipo "uno, due, tre, quattro, uno, due, tre, quattro" e si mette una terzina sulle prime due battute, potrebbe suonare come "un-due-tre, quattro, cinque, un-due- tre, quattro, cinque". Tutte le note che si immettono quando è selezionata questa opzione, avranno il valore "terzina" della nota selezionata. Ora la nota verrà suonata con la durata desiderata e sul rigo musicale sarà visualizzata con un piccolo 3 posto al di sotto di essa.

Strumenti di Azione

Il successivo gruppo di riquadri viene usato per l'immissione di canzoni e per la loro modifica. Sono: lo strumento Freccia, lo strumento Tastiera, lo strumento Carica strumento musicale, e, sulla seconda riga, lo strumento Lega note, lo strumento Raggruppa note e lo strumento Cancella note.

Lo strumento Freccia

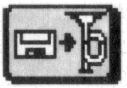


Il primo strumento abbiamo già avuto occasione di usarlo. Lo strumento Freccia è semplicemente un puntatore. Questo è lo strumento predefinito e deve essere selezionato (puntando su di esso e facendo clic con il pulsante sinistro del mouse) quando si portano le note sul rigo musicale.

Lo strumento Tastiera

Lo strumento successivo è la Tastiera. Questa icona viene attivata quando si vuole usare la tastiera da pianoforte sullo schermo o la tastiera dell'Amiga per immettere note nel rigo musicale. Questo può rendere più intuitiva e spontanea l'immissione della musica, specialmente se non si ha molta confidenza con la notazione musicale. Ancora una volta, puntare semplicemente sullo strumento e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Lo strumento diventa evidenziato.

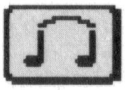
Lo strumento Carica strumento musicale



Lo strumento successivo viene usato in congiunzione con le barre degli strumenti musicali (Instrument) per caricare dal disco strumenti musicali diversi. Selezionare una delle barre degli strumenti puntando su di essa e facendo clic con il pulsante sinistro del mouse e poi puntare sullo strumento Carica strumento musicale, facendo di nuovo clic con il pulsante sinistro del mouse. Comparirà un pannello di richiesta che permetterà di caricare un nuovo strumento musicale o un nuovo suono dal disco. Da quel momento in poi, quando si suonerà quello strumento, esso avrà quel nuovo suono.

Non è necessario avere lo stesso strumento musicale in tutte e quattro le voci: gli strumenti si potranno mischiare come si vuole. Si può anche cambiare lo strumento usato su canzoni già esistenti, per vedere come cambia il suono.

Lo strumento Lega note



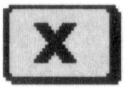
Sotto lo strumento Freccia si trova il disegno di due note legate nella parte alta. Questo strumento viene usato per legare sul rigo musicale note successive. Questo è il modo seguito per far durare delle note più della loro durata normale. Puntare sullo strumento Lega note e fare clic con il pulsante sinistro del mouse per attivarlo. Come si porta il puntatore sul rigo musicale, si vedrà che questo cambia trasformandosi in un segno più con la parola "TIE" (lega) sotto di esso. Puntare ora sulla prima delle due note che si vogliono legare e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Sul rigo musicale verrà tracciata, sotto le note, una linea che collega le due note legate.

Si possono legare fra loro in questo modo tante note quante si vuole: ricordare soltanto di selezionare un altro strumento di azione quando si è finito. Per slegare le note si segue lo stesso processo. Fare semplicemente clic con il segno più sulla prima delle due note e la linea di legatura sarà tolta.

Lo strumento Raggruppa note

Questo strumento viene usato per evidenziare una serie di note per le funzioni di modifica Taglia (Cut), Copia (Copy) e Incolla (Paste) descritte più avanti. Per evidenziare un gruppo di note, puntare sullo strumento Raggruppa note e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Come ci si porta sul rigo musicale, il puntatore si trasforma in un riquadro rosso con la parola FROM (da) sotto di esso. Mettere il riquadro sulla prima nota del gruppo che si vuole evidenziare e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Si vedrà che FROM (da) cambia in TO (a). Ora portare il riquadro sull'ultima delle note della serie che si vuole evidenziare e fare di nuovo clic con il pulsante sinistro del mouse. Le due note sulle quali si è fatto clic e tutte le note comprese fra di esse diventeranno rosse, ad indicare che ora sono selezionate. Il puntatore cambierà di nuovo da TO a FROM. Se si evidenzia un altro gruppo di note, il primo gruppo non sarà più selezionato.

Lo strumento Cancella note



L'ultimo strumento nella serie Azione è lo strumento Cancella note. Se si vogliono togliere dal rigo musicale delle note, puntare sullo strumento Cancella note e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Ora quando ci si sposta sul rigo musicale, il puntatore si

trasformerà in una X. Porre la X sulla nota che si vuole cancellare e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. La nota verrà rimossa. In questo modo si possono cancellare tutte le note che si vogliono.

Manopole

Sull'estrema destra dello schermo, accanto allo strumento Azione si vedranno tre "manopole". Sono state predisposte per regolare il modo in cui verranno suonate le canzoni quando le si farà riprodurre. Funzionano esattamente come le manopole di una radio o di un televisore. Su ciascuna delle manopole si vedrà una linea bianca che ne indica la posizione. Per regolare le manopole, puntare sulla linea, premere e tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse e poi spostare il mouse nella direzione desiderata. Le tre manopole sono Volume, Tempo e Tuning (accordatura).

Volume

La manopola superiore, segnata Volume, controlla il livello sonoro della canzone durante l'esecuzione. Facendo girare la manopola in senso orario si aumenta il volume, mentre girandola in senso antiorario si diminuisce. Quando si passa attraverso il punto più basso, il volume passerà dal massimo al minimo (se si sta girando nel senso orario), o dal minimo al massimo (se si sta girando in senso antiorario). Se viene selezionato uno strumento musicale individuale, allora sarà influenzato soltanto il volume di quello strumento. Se non viene selezionato alcuno strumento, tutti gli strumenti ne saranno influenzati allo stesso modo.

Tempo

La manopola seguente, segnata Tempo, controlla la velocità dell'esecuzione della canzone. Se si aumenta il "tempo" girando la manopola in senso orario, la canzone verrà eseguita più rapidamente, mentre, se si diminuisce il tempo girando la manopola in senso antiorario, la canzone verrà eseguita più lentamente. Anche in questo caso, il punto più basso (quando la linea bianca punta diritta verso il basso) rappresenta il punto di passaggio dal tempo più lento a quello più veloce (o viceversa).

Tuning (accordatura)

L'ultima manopola, segnata Tuning, permette di regolare il tono di una canzone quando questa viene riprodotta. Questo è utile se, per esempio si vuole suonare con il proprio violino assieme al computer, ma il Do centrale del violino differisce dal Do centrale eseguito tramite **Music**. Con questo comando si può anche riaccordare un singolo strumento. Se viene selezionato uno strumento solo, verrà influenzato il tono di quel solo strumento. Se non viene selezionato alcuno strumento, tutti gli strumenti ne

saranno influenzati allo stesso modo. La variazione che si può ottenere girando la manopola di accordatura è di un intero tono (la distanza fra La e Si sulla scala musicale).

Le barre degli strumenti musicali

Le quattro barre degli strumenti musicali vengono usate per selezionare la voce o parte a cui si vogliono aggiungere note. Per selezionare uno strumento musicale, puntare al riquadro dello strumento e poi fare una volta clic con il pulsante sinistro del mouse. Se in precedenza era stato selezionato un altro strumento, questo sarà automaticamente disattivato. Quando uno strumento è selezionato, le note relative ad esso saranno visualizzate in nero, mentre tutti gli altri strumenti saranno visualizzati sullo sfondo in blu chiaro.

Non appena si sceglie uno strumento, il rigo musicale cambia, facendo vedere quali note sono già state immesse per quello strumento. Quando si vogliono udire tutti gli strumenti suonare contemporaneamente, puntare sullo strumento evidenziato e fare una volta clic con il pulsante sinistro del mouse per toglierne la selezione. Nessuno degli strumenti dovrebbe ora essere più evidenziato e il rigo musicale mostrerà tutte le note di tutti gli strumenti. Le note relative ai vari strumenti saranno di colore diverso, in modo da poterle distinguere fra loro.

La tastiera sullo schermo e la tastiera dell'Amiga

Al fondo dello schermo si può osservare una tastiera da pianoforte. Si possono immettere note sul rigo musicale servendosi del mouse e di questa tastiera: basta puntare sulla nota desiderata e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Quando si sposta il puntatore in basso verso la tastiera sullo schermo, si noterà come questo si trasformi in una mano con un dito puntato. I 48 tasti si comportano esattamente come la tastiera di un pianoforte, tranne che non si può premere più di un tasto alla volta. I tasti sullo schermo corrispondono anche ai tasti della tastiera dell'Amiga.

Quando viene selezionato lo strumento Azione tastiera, le note che si suonano vengono inserite nel rigo musicale usando il valore di nota attualmente selezionato. Un cursore segue le note man mano che vengono inserite. Questo cursore è visibile soltanto quando lo strumento Azione tastiera è selezionato, o quando una canzone

viene eseguita. Si può cambiare la posizione del cursore facendo clic nell'area del rigo musicale, in modo da poter effettuare l'inserimento fra le note, o ovunque si desideri.

Per immettere le note sul rigo musicale si può usare l'una o l'altra di queste tastiere quando lo strumento Azione tastiera è selezionato. Quando lo strumento Azione tastiera non è selezionato, si possono ancora udire le note suonate sulla tastiera, ma queste non saranno immesse nel rigo musicale.

Esegui, Interrompi e Continua

Per finire, vi sono tre riquadri nell'angolo inferiore destro dello schermo: Esegui (un triangolo su sfondo verde), Interrompi (un quadrato su sfondo rosso) e Continua (un paio di righe e un triangolo su sfondo verde).

Esegui

Quando si punta sul riquadro Esegui e si fa clic con il pulsante sinistro del mouse, la canzone corrente verrà eseguita dall'inizio. Se è selezionato un solo strumento, saranno eseguite solo le note di quello strumento. La canzone continuerà la sua esecuzione fino a che non abbia raggiunto la fine del brano, o fino a quando non si sia selezionato Interrompi. Mentre la canzone viene eseguita, si possono selezionare strumenti diversi, cambiare il volume, il tempo o l'accordatura.

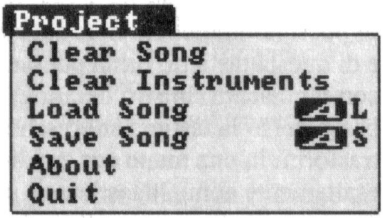
Interrompi

Per interrompere una canzone prima della fine (o in un caso come quello appena citato), portare il puntatore sul riquadro Interrompi e fare una volta clic con il pulsante sinistro del mouse.

Continua

Questo pulsante fa eseguire la canzone dalla battuta corrente fino alla fine.

Il menu Project



Il menu Project, situato all'estrema sinistra della barra del titolo, ha sei voci: Clear Song (cancella canzone), Clear Instruments (cancella strumenti musicali), Load Song (carica canzone), Save Song (Salva canzone), About (a proposito di) e Quit (abbandona).

Menu Project: Clear Song (cancella canzone)

Quando si vuole cancellare lo spartito e ricominciare tutto da capo, selezionare Clear Song dal menu Project. La musica che si trovava

nello spartito sarà cancellata. L'attuale selezione di strumenti musicali resterà immutata.

Menu Project: Clear Instruments (cancella strumenti musicali)

Per cancellare i suoni attualmente caricati, selezionare Clear Instruments dal menu Project.

Menu Project: Load Song (carica canzone)

Questa voce serve per caricare canzoni che siano state in precedenza salvate su disco. Quando si seleziona questa voce, appare un pannello di richiesta nel quale si può scegliere quale canzone si vuole caricare.

Menu Project: Save Song (salva canzone)

Questa voce serve quando si vuole salvare una canzone su disco. Quando si seleziona questa voce, appare un pannello di richiesta dove si può specificare quale unità a disco si vuole usare e quale nome si vuole dare alla propria canzone.

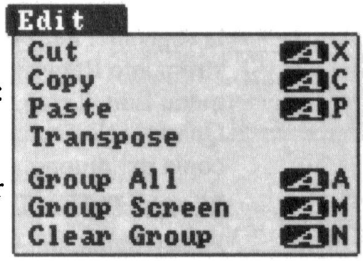
Menu Project: About (a proposito di)

Questa voce visualizza il numero di versione del programma **Music**.

Menu Project: Quit (abbandona)

Quando la musica è terminata e si è risposto all'ultima chiamata del pubblico entusiasta, selezionare questa voce per fare i bagagli e andarsene a casa. Se non si è ancora salvata la canzone che si trova nello spartito, verrà chiesto se si vuole veramente uscire dal programma. Quando si sarà salvato il proprio lavoro, il programma uscirà facendo tornare al Workbench.

Il menu Edit (modifica)



Il menu Edit contiene le funzioni per apportare cambiamenti alle canzoni. Vi sono sette opzioni: Cut (taglia), Copy (copia), Paste (incolla), Transpose (trasponi), Group All (Raggruppa tutto), Group Screen (raggruppa schermo), Clear Group (cancella gruppo). Queste ultime tre voci funzionano in congiunzione con lo strumento Raggruppa note.

Menu Edit: Cut (taglia)

Perché si possano tagliare note da una canzone, queste devono già essere state selezionate usando lo strumento Raggruppa Note o con le selezioni Gruppo del menu. Quando si seleziona questa voce del menu, le note raggruppate vengono rimosse dallo spartito, ma

restano temporaneamente archiviate in memoria in modo da poter essere di nuovo "incollate" da qualche parte nello spartito. Cut fornisce un modo per rimuovere un gran numero di note in una sola volta. E' anche un modo indicato per spostare gruppi di note da una parte all'altra nello spartito.

Avvertimento: Anche se le note vengono archiviate quando si esegue un taglio, la prossima operazione di taglio o di copia cancellerà tutte le note precedentemente memorizzate.

Menu Edit: Copy (copia)

Copy archivia temporaneamente in memoria la copia di un gruppo di note. Selezionare il gruppo di note servendosi dello strumento Raggruppa note. Copy funziona in modo simile a Cut, tranne che il gruppo selezionato di note resta nello spartito. Per mettere una copia del gruppo in un'altra parte dello spartito, si deve usare l'opzione Paste (incolla).

Menu Edit: Paste (incolla)

Questo comando inserisce nello spartito una copia delle note attualmente archiviate nella memoria temporanea. Prima di poter usare Paste, un gruppo di note deve essere già stato tagliato o copiato. Quando si seleziona Paste, si torna allo schermo principale e il puntatore diventa un segno più con la parola "TO" (a) sotto di esso. Portarsi nella parte dello spartito dove si vuole che il gruppo di note sia inserito e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Il gruppo di note verrà inserito in quel punto. Si può incollare lo stesso gruppo di note nello spartito tante volte quante si vuole. Quando Cut o Copy vengono di nuovo usati, il vecchio gruppo verrà sostituito dal nuovo gruppo.

L'intera procedura per effettuare una copia di un gruppo di note è la seguente. Per prima cosa, evidenziare il gruppo usando lo strumento Raggruppa note. Secondo, selezionare Copy (copia) dal menu Edit. Terzo, selezionare Paste (incolla) dal menu Edit. Quarto, selezionare il punto dello spartito in cui si vuole inserire la copia del gruppo.

Menu Edit: Transpose (trasponi)

Alza o abbassa il tono delle note che sono evidenziate. Quando viene scelta questa selezione del menu, compare un pannello di richiesta in cui si chiede se si vuole una trasposizione delle note verso il basso o verso l'alto, e l'ampiezza della trasposizione in semitoni.

Menu Edit: Group All (raggruppa tutto)

Questa opzione raggruppa tutte le note dello strumento musicale attualmente selezionato. Se non vi sono strumenti selezionati,

questa opzione non ha alcun effetto. E' identico all'uso dello strumento Raggruppa note per l'intero spartito.

Menu Edit: Group Screen (raggruppa schermo)

Questa opzione è simile alla precedente, tranne che, invece di raggruppare tutte le note, raggruppa tutte le note che compaiono sullo schermo per lo strumento musicale selezionato.

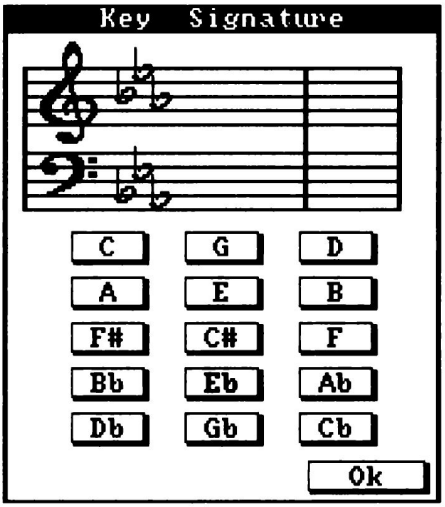
Menu Edit: Clear Group (cancella gruppo)

Questa opzione cancella il gruppo attualmente selezionato, in modo che non vi siano note evidenziate.

Il menu Song (canzone)

Il menu all'estrema destra è il menu Song, che contiene tre voci: Key Signature (indicazione della chiave), Time Signature (indicazione del tempo) e Measures Displayed (battute visualizzate).

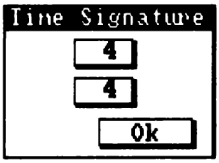
Key Signature (indicazione della chiave)



Quando si seleziona l'opzione Key Signature dal menu Song, sullo schermo compare un pannello di richiesta. Qui si vedrà una versione minore del rigo musicale e 16 riquadri al di sotto di esso. Quindici riquadri, disposti a reticolo, servono per selezionare la chiave musicale con cui si vogliono creare le proprie canzoni (la corrispondenza con le note italiane è: A=La, B=Si, C=Do, D=Re, E=Mi, F=Fa, G=Sol). Per selezionare una chiave, puntare su di essa e fare una volta clic con il pulsante sinistro del mouse. Si vedranno apparire sul rigo musicale nella parte alta del riquadro i bemolli o diesis appropriati. (L'indicazione predefinita di chiave è la chiave di Do, o C, che non ha accidenti in chiave). Il sedicesimo riquadro, segnato con OK, serve quando si è finito di selezionare la chiave. Puntare semplicemente su questo riquadro e fare clic con il pulsante sinistro del mouse per uscire da Key Signature e tornare allo schermo principale.

Time Signature (indicazione del tempo)

Quando questa voce viene selezionata dal menu Song, comparirà un pannello di richiesta con tre riquadri all'interno. Qui si può



cambiare l'indicazione del tempo che si vuole usare per creare nuove canzoni. I due riquadri in alto dovrebbero riportare 4 e 4 (a meno che si sia già caricata una canzone da disco).

Per cambiare i valori dei due riquadri, puntare sul riquadro e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Usare il tasto Backspace (←) per cancellare il valore corrente, poi immettere il nuovo valore dalla tastiera dell'Amiga. Per esempio, per creare una canzone nel tempo 3/4, fare clic sul riquadro superiore, cancellare con backspace il 4, premere il tasto "3" e poi premere il tasto di invio (↵). Quando si è finito, portare il puntatore sulla casella OK e premere il pulsante sinistro del mouse per tornare allo schermo principale.

Measures Displayed (battute visualizzate)

Music può visualizzare sullo schermo tutte le battute di musica che si vuole. Per le canzoni con valori di nota lunghi (cioè note intere) può essere conveniente vedere più battute sullo schermo, mentre per canzoni con note di 1/32, se si visualizzasse più di una battuta per volta si renderebbe tutto confuso. Quando l'opzione Measures Displayed del menu viene selezionata appare un pannello di richiesta con un riquadro contenente il numero attuale di battute visualizzate. Per cambiare questo valore, fare clic con il mouse all'interno del riquadro e usare il tasto Backspace per cancellare il valore corrente. Poi battere il numero di battute che si vogliono visualizzare e premere il tasto di invio (↵). Quando si è finito, fare clic sulla casella OK.

TILE

APPETIZER

Ricordate quei giochi tipo puzzle di formato tascabile che avevano un disegno, delle lettere o dei numeri stampati su riquadri di plastica racchiusi in una cornice, con uno dei quadratini mancante? Si riusciva a risolvere il puzzle facendo scorrere i quadratini avanti e indietro, o in su e in giù. Ora, con il gioco **Tile** (mattonella) ognuno si potrà creare un proprio puzzle di questo tipo e renderlo facile o difficile da risolvere, a piacere.

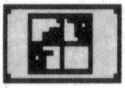
Giocare a **Tile** è molto semplice, ma risolvere **Tile** non è tanto facile. Una volta caricata la propria figura in **Tile**, si vedrà che uno dei quadratini manca. Fare clic sull'icona Ingarbuglia e la figura risulterà tutta mischiata, mentre un orologio inizia il conteggio alla rovescia. Per sbrogliare la figura prima che il tempo sia scaduto, far scorrere le mattonelle sullo schermo. Fare clic sulla mattonella o sulla fila di mattonelle allineate orizzontalmente o verticalmente con la mattonella mancante. Si può far scivolare una mattonella per volta, o quante se ne vuole, basta che il buco si trovi alla fine della riga.

Per cominciare

Come per tutti i programmi di **Amiga Appetizer**, l'azione prende avvio dal Workbench. Puntare sull'icona **Tile** e fare un doppio clic con il pulsante sinistro del mouse. In pochi istanti il gioco sarà stato caricato e si potrà cominciare. Sul lato destro dello schermo si trova la scatola degli attrezzi, una raccolta di pulsanti che controllano le diverse caratteristiche di **Tile**.

La cassetta degli attrezzi

Ingarbuglia figura



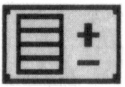
Per iniziare il gioco, fare clic su questa icona. La figura si mischierà e l'orologio scatta. Più si tiene il pulsante sinistro del mouse premuto sull'icona, più spostamenti si dovranno fare per sbrogliare la figura.

Un suggerimento per giocare a **Tile**: Se si è quasi risolto il puzzle, ma non è rimasto abbastanza tempo per finire completamente, fare brevemente clic sull'icona Ingarbuglia. In questo modo, non solo si ingarbuglierà la figura, ma si aumenterà anche la quantità di tempo rimasto per la gara. Con un po' di fortuna, si riuscirà a ottenere giusto il tempo sufficiente per vincere la gara di **Tile**.

Sbroglia figura

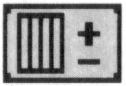
Facendo clic su questa icona si termina la gara in corso e si fa tornare la figura al suo stato originale.

Aggiungi/togli mattonelle orizzontali



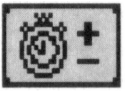
Questo è uno dei modi per rendere un certo puzzle più difficile da risolvere: più mattonelle ci sono da rimettere in ordine, più tempo occorrerà per risolverlo. Per aumentare il numero delle mattonelle orizzontali, fare clic sul segno più. Per diminuire il numero delle mattonelle orizzontali, fare clic sul segno meno.

Aggiungi/togli mattonelle verticali



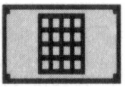
Questa icona funziona allo stesso modo dell'icona Aggiungi/togli mattonelle orizzontali. Per aumentare il numero delle mattonelle verticali, fare clic sul segno più, per diminuire il numero delle mattonelle verticali, fare clic sul segno meno.

Cambia il tempo



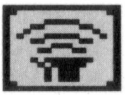
Fare clic sul segno più o sul segno meno per aumentare o diminuire la quantità di tempo che viene concesso per risolvere il puzzle. Questa icona funziona soltanto all'inizio della gara.

Reticolo



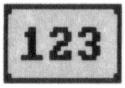
Se si vuole vedere la figura senza le linee orizzontali e verticali, fare clic su questa icona. La prima volta che si fa clic su questa icona, il reticolo scompare, la volta successiva che si fa clic, il reticolo ricompare. Il puzzle funzionerà ancora esattamente allo stesso modo, con o senza il reticolo visibile.

Suono



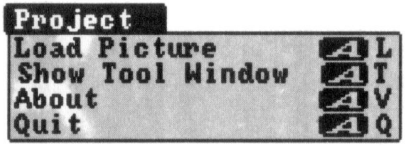
Fare clic su questa icona per udire il rumore prodotto dalle mattonelle che scorrono nel puzzle. Fare di nuovo clic sull'icona per disattivare il suono.

Timer



In quest'area al fondo della 'cassetta degli attrezzi', si vede la quantità di tempo che resta nell'attuale gara per la risoluzione del puzzle. Se il timer segna 000, la gara è persa.

Il menu Project



Anche **Tile** ha un menu Project. Vediamo che cosa possono fare le opzioni contenute in questo menu.

Menu Project: Load Picture (carica figura)

Per caricare una nuova figura in **Tile**, selezionare questa opzione. Comparirà il pannello di richiesta File, con l'elenco delle figure attualmente disponibili. Quando si è fatta la propria selezione, fare clic sulla casella OK per caricare la figura. Se si cambia idea, fare clic sul riquadro CANCEL (annulla) e non verrà caricata alcuna figura.

Menu Project: Show Tool Window (mostra finestra strumenti)

Se si trova che la cassetta degli attrezzi dà fastidio mentre si sta lavorando sul puzzle, la si può nascondere facendo clic sul pulsante Chiudi (Close). Per far ricomparire la cassetta degli attrezzi, selezionare questa voce del menu.

Menu Project: About (a proposito di)

Fare clic su questa icona per visualizzare il numero di versione del programma.

Menu Project: Quit (abbandona)

L'ultima opzione del menu viene usata per uscire dal programma **Tile**. Per finire il programma e tornare al Workbench, selezionare questa opzione.

Nota sull'uso delle figure in Tile

Quasi tutte le figure Amiga possono essere caricate in **Tile** per creare un nuovo puzzle. L'unico tipo di figura che non si può caricare è HAM (Hold And Modify). Si possono usare figure create con programmi di pittura (come **Paint**), o figure digitalizzate. Se non si è sicuri se una figura è adatta per farne un puzzle, basta caricarla e fare un po' di prove.

APPENDICE

A: SCORCIATOIE DA TASTIERA

Music: Scorciatoie da tastiera

Molti comandi e strumenti in **Music** sono accessibili tramite tasti individuali o combinazioni di tasti.

Strumenti

Tasti	Comando/Strumento
F1	Nota intera
F2	Nota 1/2 puntata
F3	Nota 1/2
F4	Nota 1/4 puntata
F5	Nota 1/4
F6	Nota 1/8 puntata
F7	Nota 1/8
F8	Nota 1/16
F9	Nota 1/32
Del	Cancella l'ultima nota
Barra spaziatrice	Inserisce una pausa della durata della nota corrente
Esc	Toglie la selezione dallo strumento musicale corrente

Menu

Tasti	Comando/Strumento
Amiga Destro L	Carica canzone
Amiga Destro S	Salva canzone
Amiga Destro X	Taglia
Amiga Destro C	Copia
Amiga Destro P	Incolla
Amiga Destro A	Raggruppa tutto
Amiga Destro M	Raggruppa schermo
Amiga Destro N	Cancella gruppo
Amiga Destro K	Indicazione della chiave
Amiga Destro T	Indicazione del tempo

Paint: Scorciatoie da tastiera

Strumenti

Tasti	Comando/Strumento
d, D	Disegno a mano libera (linea continua)
h, H	Disegno a mano libera (linea punteggiata)
v, V	Linea diritta
a, A	Pistola a spruzzo
=, +	Aumenta la dimensione dello spruzzo
_, -	Diminuisce la dimensione dello spruzzo
r	Rettangolo aperto
R	Rettangolo chiuso
c	Cerchio aperto
C	Cerchio chiuso
f, F	Riempi
s, S	Ridimensiona il pennello
y, Y	Capovolgi il pennello orizzontalmente
x, X	Capovolgi il pennello verticalmente
b	Crea pennello personalizzato
B	Usa l'ultimo pennello personalizzato
m, M	Ingrandisci
<, virgola	Diminuisci ingrandimento
>, punto	Aumenta ingrandimento
u, U	Disfa
k, K	Cancella schermo
[, {	Avanza al colore seguente
], }	Retrocedi al colore precedente
F10	Mostra/Nascondi barra del titolo
Alt r, Alt R	Ruota pennello
Alt b	Carica nuovo pennello

Menu

Tasti	Comando/Strumento
Amiga Destro L	Carica figura
Amiga Destro S	Salva figura
Amiga Destro Q	Abbandona
Amiga Destro M	Salva melodia e figura
Amiga Destro F	Cambia tipo di carattere
Amiga Destro T	Mostra finestra strumenti
Amiga Destro C	Mostra finestra colori
Amiga Destro V	A proposito di

Write: Scorciatoie da tastiera

Strumenti

Tasti	Comando/Strumento
Shift F1	Segna la prima posizione nel documento
F1	Porta il cursore alla prima posizione segnata
Shift F2	Segna la seconda posizione nel documento
F2	Porta il cursore alla seconda posizione segnata
Shift F3	Segna la terza posizione nel documento
F3	Porta il cursore alla terza posizione segnata
Shift F4	Segna la quarta posizione nel documento
F4	Porta il cursore alla quarta posizione segnata
Shift F5	Inizia regione evidenziata
Shift F6	Termina regione evidenziata
Shift F9	Mostra la barra dello stato
Alt F8	Bloc Num attivato/disattivato
Amiga Destro N	Testo normale
Amiga Destro B	Testo grassetto
Amiga Destro b	Disattiva il grassetto
Amiga Destro I	Testo corsivo
Amiga Destro i	Disattiva il corsivo
Amiga Destro _	Testo sottolineato
Amiga Destro	Disattiva la sottolineatura
Shift Freccia a sinistra	Inizio riga
Shift Freccia a destra	Fine riga
Ctrl Freccia in su	Inizio documento
Ctrl Freccia in giù	Fine documento
Alt Freccia in su	Schermo precedente
Alt Freccia in giù	Schermo seguente
Shift Freccia in su	Paragrafo precedente
Shift Freccia in giù	Paragrafo seguente
Alt Freccia a sinistra	Parola precedente
Alt Freccia a destra	Parola seguente
Ctrl C	Centra il cursore sullo schermo

Menu

Tasti	Comando/Strumento
Amiga Destro L	Carica
Amiga Destro S	Salva
Amiga Destro Z	Salva come
Amiga Destro K	Stampa
Amiga Destro	Cancella tutto il testo
Amiga Destro V	A proposito di
Amiga Destro Q	Abbandona
Amiga Destro X	Taglia
Amiga Destro C	Copia
Amiga Destro P	Incolla
Amiga Destro H	Cancella evidenziatura
Amiga Destro Y	Evidenzia tutto
Amiga Destro F	Trova/Sostituisci
Amiga Destro A	Cerca di nuovo
Amiga Destro 3	Commuta modo inserimento
Amiga Destro M	Commuta segnale paragrafo
Amiga Destro 7	Giustifica a sinistra
Amiga Destro 8	Giustifica in centro
Amiga Destro 9	Giustifica a destra
Amiga Destro 0	Giustifica a destra e a sinistra

Tile: Scorciatoie da tastiera

Menu

Tasti	Comando/Strumento
Amiga Destro L	Carica figura
Amiga Destro T	Mostra finestra strumenti
Amiga Destro V	A proposito di
Amiga Destro Q	Abbandona

APPENDICE

B: ACCORDO DI LICENZA

Prima di rompere il sigillo del dischetto leggere attentamente tutti i termini e le condizioni di questo accordo. Rompendo il sigillo del dischetto si indica la propria accettazione di questi termini e condizioni.

Se non si è d'accordo con questi termini e condizioni, restituire immediatamente il pacchetto dei dischetti non aperto e gli altri componenti di questo prodotto al rivenditore presso cui è stato effettuato l'acquisto.

1. COPYRIGHT: Il programma e la documentazione relativa sono protetti da copyright. Non si può usare, copiare, modificare o trasferire il programma o la documentazione, o qualunque copia, tranne che come espressamente permesso in questo accordo.
2. LICENZA: L'acquirente ha il diritto non esclusivo di usare il programma accluso soltanto su un unico computer. Si può fisicamente trasferire il programma da un computer all'altro, ammesso che il programma sia usato su un solo computer per volta. Non si può trasferire elettronicamente il programma da un computer all'altro in rete. Non si possono distribuire ad altri copie del programma o la documentazione allegata. Non si può modificare o tradurre il programma o la documentazione.
3. COPIE DI RISERVA: Si può fare una (1) copia del programma unicamente per scopi di backup. Sulla copia di riserva si deve riprodurre e includere l'avviso di copyright.
4. TERMINI: Questa licenza ha effetto fino a quando non sarà terminata. Si può terminare distruggendo il programma e la documentazione e tutte le copie che

se ne siano fatte. Questa licenza terminerà anche se si manca di seguire qualunque termine o condizione di questo accordo. L'acquirente è d'accordo, alla terminazione, di distruggere tutte le copie del programma e della documentazione.

5. DICHIARAZIONE SUL PROGRAMMA: Il programma viene fornito "così com'è" senza alcuna garanzia, implicita o esplicita, comprese le garanzie di commerciabilità e di adeguatezza per un certo scopo, e non limitatamente a queste. L'intero rischio riguardante i risultati e le prestazioni del programma è a carico dell'acquirente. Se il programma dovesse risultare difettoso, il costo della necessaria manutenzione, riparazione o correzione sarà assunto dall'acquirente (e non dalla Gold Disk Inc. o dai propri rivenditori). Inoltre la Gold Disk Inc. non garantisce in alcun modo l'uso del programma, o i risultati dell'uso del programma in termini di correttezza, accuratezza, affidabilità, aggiornamento, o altro, e l'acquirente si affida al programma e ai suoi risultati solo a proprio rischio.
6. GARANZIA LIMITATA SUI DISCHETTI: La Gold Disk Inc. garantisce al licenziatario originale che i dischetti su cui il programma è registrato saranno esenti da difetti di materiale o di mano d'opera solo per un periodo di trenta (30) giorni dalla data dell'acquisto originale. Se, nel corso di questo periodo di garanzia di 30 giorni si verifica un difetto coperto da questa garanzia, e il programma viene restituito al rivenditore da cui fu acquistato non oltre cinque (5) giorni dopo la fine di questo periodo di 30 giorni, il rivenditore riparerà o sostituirà, a propria discrezione, i dischetti.

   Questa garanzia sostituisce qualunque altra garanzia espressa o statutaria e la durata di qualunque garanzia implicita, comprese le garanzie di commerciabilità e di appropriatezza per un particolare scopo, e non limitatamente a queste, sarà di conseguenza limitata al suddetto periodo di trenta (30) giorni. La responsabilità della Gold Disk Inc. sarà limitata unicamente alla riparazione o alla sostituzione del prodotto difettoso, unicamente a sua discrezione, e in nessun caso dovrà includere danni per perdita di uso o perdita di costi, spese o danni anticipati, compresi, senza limitazioni, qualunque dato o informazione che possa essere andata persa o resa non accurata, anche se la Gold Disk Inc. fosse stata informata della possibilità di tali danni.

   Alcuni stati o province non permettono una limitazione sulla durata della garanzia implicita, cosicché la suddetta limitazione può non applicarsi nel caso specifico. Alcuni stati o province non permettono l'esclusione o la limitazione dei danni accidentali o conseguenti, cosicché la suddetta limitazione o esclusione può non applicarsi nel caso specifico. Questa garanzia fornisce all'acquirente diritti legali specifici e l'acquirente può avere anche altri diritti che possono variare da uno stato o provincia all'altro.
7. MISCELLANEE: Questo accordo di licenza non sarà regolato dalle leggi della provincia di Ontario, Canada.

INDICE

APPETIZER

GENERALE

Accordo di licenza 87
Convenzioni 2
Copie di riserva 3
Music 2, 65-78
Paint 1, 55-64
Pannello di richiesta dei file 4
Scorciatoie da tastiera 83
Registrazione 4
Tile 2, 79-82
Write 1, 21-54

WRITE

Abbandono 12, 33
Barra del titolo 22
Cancellazione dei documenti 33
Caratteri globali 36
Caricamento di documenti 32
Clipboard 26, 27
Codici di escape della stampante 50
Codici di formato 42
Commenti 49
Controllo delle righe orfane 49
Controllo delle righe vedove 49
Evidenziare il testo 10, 25, 52
Formati di pagina 44
Formato della data 30, 37
Giustificazione 37-38
Guida all'apprendimento 9
Immissione del testo 23-25
Indice FOG 30
Interlinea 29, 45
Intestazioni 45-48
Margini 43, 45
Menu Commands (Comandi) 34
Menu Edit (Modifica) 34
Menu Project (Progetto) 32
Modo inserimento 37
Note a piè di pagina 45-48
Numeri di pagina 48
Operazioni su blocchi 10, 25, 34
Paragrafi 23, 37, 40

Per cominciare 21
Return, vedi Tasto di invio
Salvataggio di documenti 11, 32-33
Scorrimento 23, 24, 25
Sostituzione 34-37, 51
Spazi non volatili 50
Spostamento del cursore 24, 32, 40, 52
Stampa 11, 27-29, 33
Stili 9, 31-32, 38-39
Strumenti 26-32
Strumento Copia (Copy) 27, 34, 52
Strumento Data (Date) 30
Strumento Incolla (Paste) 26, 34
Strumento Lettere maiuscole 31
Strumento Lettere minuscole 32
Strumento Orario (Time) 30
Strumento Stampa (Print) 27
Strumento Statistiche (Statistics) 29
Strumento Suono (Sound) 29
Strumento Taglia (Cut) 26, 34, 52
Strumento Testo in corsivo (Italic) 31, 39
Strumento Testo in grassetto (Bold) 31, 39
Strumento Testo normale (Normal) 31, 39
Strumento Testo sottolineato (Underline) 31, 39
Suddivisione in sillabe 23
Tasti di backspace (←) 23
Tasti speciali 22
Tasto Delete 23
Tasto di invio (↵) 23
Tasto Tab 24
Trova (Find) 34-37, 51

PAINT

Abbandono 16, 64
Caricamento di figure 63
Finestra Color (Colore) 13, 61
Finestra Palette (Tavolozza) 61-63
Finestra Tools (Strumenti) 56-61, 64
Font vedi Tipi di caratteri
Guida all'apprendimento 13
MelodyPic 64
Menu Project (Progetto) 63-64
Modo Linea diritta 57
Modo testo 57
Pennelli incorporati 13, 56
Per cominciare 55
Salvataggio delle figure 15, 63-64
Strumento Cancella schermo (Clear Screen) 13, 61
Strumento Capovolgi pennello (Flip Brush) 59
Strumento Carica pennello (Load Brush) 60
Strumento Cerchio (Circle) 14, 58
Strumento Crea pennello (Make Brush) 58
Strumento Dimensiona pennello (Size Brush) 60
Strumento Disegno a mano libera (Freehand Draw) 13, 56
Strumento Disfa (Undo) 13, 61
Strumento Ingrandisci (Magnify) 15, 60
Strumento Pistola a spruzzo (Airbrush) 57
Strumento Riempi (Fill) 14, 58
Strumento Riquadro (Box) 14, 57
Strumento Ruota pennello (Rotate Brush) 59

Strumento Salva pennello (Save Brush) 60
Tavolozza dei colori (Palette) 61-63
Tipi di caratteri 64
Workbench 64

MUSIC

Abbandono 75
Accordatura 66, 72
Bemolle 69
Cancellare gli strumenti musicali 75
Cancellare le canzoni 74
Caricare canzoni 75
Chiave di basso 67
Chiave di violino 67
Continua 67, 74
Copiare le note 76
Diesis 69
Esecuzione di un brano 19, 67, 74
Guida all'apprendimento 17
Incollare le note 76
Indicazione della chiave 77
Indicazione del tempo 77
Interruzione 67, 74
Manopole 66, 72
Menu Edit (Modifica) 66, 75
Menu Project (Progetto) 66, 74
Menu Song (Canzone) 66, 77
Note 17, 68
Pause 69
Per cominciare 65
Raggruppare le note 76
Rigo musicale 67
Salvataggio della canzone 75
Strumenti di azione 70-71
Strumenti musicali 66
Strumento Cancella note (Delete Notes) 71
Strumento Carica strumento musicale (Load Instrument) 70
Strumento Freccia (Arrow) 70
Strumento Lega note (Tie Notes) 71
Strumento Raggruppa note (Group Notes) 71
Strumento Tastiera 70
Tagliare le note 75
Tastiera 67, 73
Tempo 66, 72
Terzine 70
Trasposizione di note 76
Visualizzazione delle battute 78
Volume 66, 72

TILE

Aggiungere mattonelle orizzontali 80
Aggiungere mattonelle verticali 80
Caricamento di figure 81
Menu Project (Progetto) 81
Per cominciare 79
Strumento Cambia il tempo (Change Time) 80
Strumento Ingarbuglia figura (Scramble Picture) 80
Strumento Reticolo (Grid) 80
Strumento Sbroglia figura (Unscramble Picture) 80
Strumento Suono (Sound) 81
Timer 81
Togliere mattonelle orizzontali 80
Togliere mattonelle verticali 80